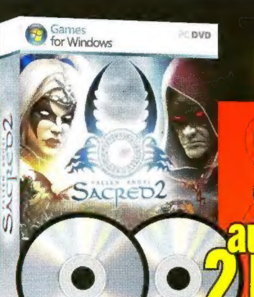
PC ACTION

www.pcaction.de



MEGA-VOLLVERSION AUF ZWEI HEFT-DVDs

SACRED 2

Geniales Action-Rollenspiel mit hoher Langzeitmotivation, riesigem Umfang, einzigartigen Klassen und coolem Mehrspielermodus!

auf 2 DVDs

DEMO-VERSION: The Book of Unwritten Tales 2

AKTUELLE VIDEOS UND TRAILER:

- The Elder Scrolls 5: Skyrim (über 13 Minuten)
- Diablo 3 (12 Minuten aus der Beta!)
- Call of Duty: Modern Warfare 3 • F1 2011
- Rage • Driver: San Francisco u. v. m.



+ VIDEO AUF DVD

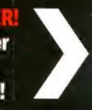
DEUTSCHLAND-PREMIERE!

RAGE

ERSTER TEST DER PC-FASSUNG AUF 8 SEITEN: Wir verraten, ob der neue Shooter der Doom-Schöpfer die hohen Erwartungen erfüllt!

CALL OF DUTY
MODERN WARFARE 3

GROSSES SPECIAL + WENDECOVER!
Packende Kampagne, motivierender Mehrspielermodus, Elite-Service: So gut ist der Ego-Shooter wirklich!





MAX PAYNE 3

ERSTE SPIELEINDRÜCKE & NEUE BILDER: Die Rückkehr des Zeitlupen-Shooter-Königs!

11/2011 | € 5,50

USK ab 16 freigegeben

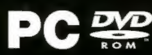


Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,-; Dänemark dkr 55,-;
Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50;
Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,50

+ 12 MINUTEN VIDEO AUF DVD

ENDLICH: DIE BETA LÄUFT!
Auf 6 Seiten: Wir haben alle Klassen ausführlich angespielt!

DIABLO III


PC DVD
ROM


THQ


FIREFLY


7SIXTY

Instant Classic?



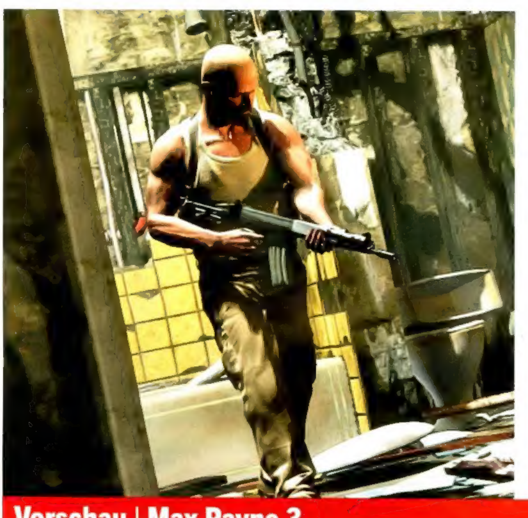
Es gibt eine Handvoll Kultentwickler, bei denen man fest davon ausgeht, dass jedes neue Spiel ganz automatisch ein absoluter, fast perfekter Überflieger wird. Blizzard (**Warcraft**, **Starcraft**), Valve (**Half-Life**, **Portal**) und auch die **Doom**-Erfinder id software gehören dazu. Dessen neuestes Werk **Rage** ist endlich fertig, aber ist der Shooter das erhoffte Über-Spiel für Baller-Solisten und Multiplayer-Spezialisten oder haben sich die Entwickler am Ende doch übernommen? Die Antwort auf diese Fragen lesen Sie zuerst bei uns: Wir sind das erste deutsche PC-Heft mit einem Test zu **Rage**! Was die Kollegen Schuster und Horn vom durchaus umstrittenen Shooter halten, lesen Sie ab Seite 50.

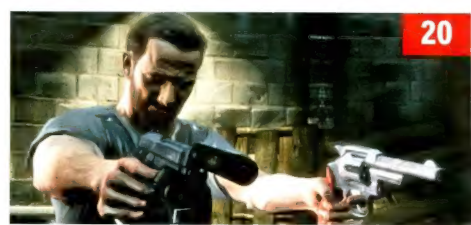
Neben Kultentwicklern beschäftigen uns in diesem Monat vor allem die aktuellen Ableger diverser Kultserien. Die kürzlich gestartete **Diablo 3**-Beta (ab Seite 34) kündete von der baldigen Wiederkehr unseres Lieblingsdämsons und die **Call of Duty**-Hausmesse XP verzückte unsere Redakteure dank einer **Modern Warfare 3**-Session. Und ganz besonders freuen wir uns über ein längst fälliges Lebenszeichen von Max Payne. Wir gehörten zu den ersten Menschen in Deutschland, die das dritte Abenteuer des Zeitlupen-Shooter-Königs erleben durften. Mehr dazu ab Seite 20.

Wir wünschen viel Spaß mit dieser Ausgabe Ihres Lieblings-PC-Spielemagazins!

HEFTINHALT

Tests, Vorschauen, Specials: Die Themen der aktuellen Ausgabe.







Vorschau | Max Payne 3

VIKTOR MEINT: Hier erwartet uns ein **Max Payne**, wie wir es kennen und lieben: stylish, knallhart und kinoreif inszeniert!

Heftinhalt 11/11

► Mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen.

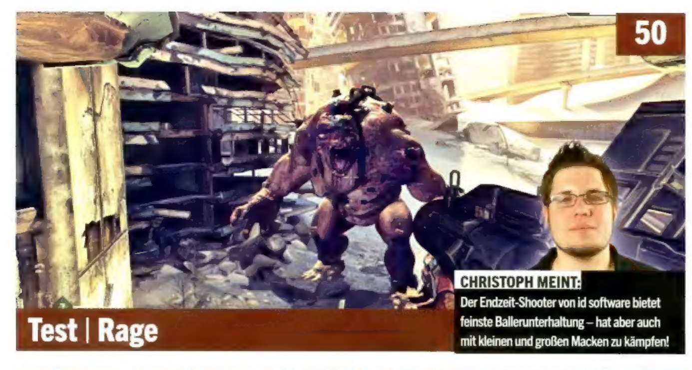
Start

Vorschau

Test

Extra

Abspann



Test | Rage

CHRISTOPH MEINT: Der Endzeit-Shooter von id software bietet feinste Ballerunterhaltung – hat aber auch mit kleinen und großen Macken zu kämpfen!



Vorschau | Diablo 3

WOLFGANG MEINT: Oh, mein Gott, die teuflische Suchtspirale hat mich erneut fest im Griff. Die Jagd nach immer besserer Beute hat begonnen!

DVD-INHALT

DVD 1: VOLLVERSION SACRED 2

Installation (Teil 1)

DVD 2 (SEITE 1): VOLLVERSION SACRED 2

Installation (Teil 2)

DEMOS (SEITE 2)

The Book of Unwritten Tales: Die Vieh Chroniken

MODS & MAPS (SEITE 2)

Sacred 2
- Thally Face Package 1 – Gesichter eines Schattenkriegers
- Thally Face Package 2 – Im Antlitz des Inquisitors

The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Nehrim: Am Rande des Schicksals

VIDEOS (SEITE 2)

Bloodmoon (Trailer)
Call of Duty: Modern Warfare 3
Call of Juarez: The Cartel
Diablo 3
Driver: San Francisco
F1 2011
FIFA 12
Hard Reset
PES 2012
Rage
Reborn Horizon (Trailer)



The Elder Scrolls 5: Skyrim
- Spielwelt und Charaktersystem
- Dungeons und Magie
- Die Seelen der Drachen

Trackmania 2: Canyon
Vollversion: Sacred 2 – Fallen Angel





Pure Rollenspielspannung bietet Ihnen unsere Vollversion Sacred 2.

SPIELE IM HEFT

VOLLVERSION auf DVD

Sacred 2: Fallen Angel



Fakten zum Spiel im Überblick:

- Hack&Slay-Rollenspiel in bewährter **Diablo**-Manier
- Gigantische Spielwelt mit Hunderten von Aufträgen und einem Dutzend unterschiedlicher Klimazonen
- Sechs individuelle Klassen mit einzigartigen Fähigkeiten
- Gewaltige Menge an zufallsgenerierter Ausrüstung für Ihren Charakter
- Pferde und klassenspezifische Reittiere erleichtern das Vorankommen.
- Intuitive Bedienung mit vielen Komfortfunktionen und aufgeräumten Menüs
- Schmuckvolle Grafik mit erstklassigen Licht-, Wasser- und Physik-Effekten
- Prima Vertonung als Teil einer augenzwinkernden, humorvollen Inszenierung



DAS SZENARIO: ORIGINELL
Sacred 2: Fallen Angel mischt Fantasy und Science-Fiction: Die mysteriöse T-Energie verwandelt friedliebende Kreaturen in Bestien, verwüstet ganze Landstriche und ermöglicht die Konstruktion fortschrittlicher Energiewaffen. Entwickler Ascaron nimmt dieses Szenario selbst nicht ganz ernst und parodiert sein Spiel sowie etliche Filme und das Rollenspiel-Genre mit unzähligen heiteren Wortmeldungen.

DIE KÄMPFE: MITREISSEND
Egal ob Sie gegen einen Bossgegner antreten oder das Kroppzeug aus dem Bestiarium von **Sacred 2** abfertigen: Das Totklicken tausender KI-Widersacher beglückt durch eingängige Steuerung und eine große Auswahl an zu sammelnden Waffen sowie auszubauenden Spezialangriffen. Ein wachsamer Blick auf die Gesundheitsleiste des Helden und die Abklingzeiten seiner Skills ist zu empfehlen; nur so passen Sie den richtigen Zeitpunkt für die Benutzung von Heiltränken und Zaubern ab.



DAS SPIELPRINZIP: UNVERWÜSTLICH
Funktionierte schon 1996 bei **Diablo**, funktioniert auch noch 2011 in **Sacred 2**: Auf Ihrer Suche nach der Ursache für die Ausbreitung der T-Energie steht der Schlagabtausch mit Monstern und Banditen stets im Vordergrund. Erledigte Feinde lassen Ausrüstungsgegenstände fallen, die Sie im Inventar Ihrer Spielfigur anlegen oder bei Händlern verkaufen. Außerdem sammelt der Charakter Erfahrungspunkte und steigt im Level auf – das motiviert!



DIE SPIELWELT: MANNIGFALTIG
In der Realität würde der virtuelle Kosmos von **Sacred 2** ein Gebiet von mehr als 30 Quadratkilometern umspannen. Darin enthalten: finstere Wälder, saftige Wiesen, staubige Wüsten, tropische Dschungel und belebte Städte.

Installationsanleitung

- Legen Sie DVD 1 ins Laufwerk.
- Klicken Sie im DVD-Menü unter dem Punkt „Vollversion" auf „Details" und dann auf „Starten".
- Wechseln Sie zu DVD 2, wenn Sie dazu aufgefordert werden.
- Mehrspieler-Modus: Im Spielmenü erstellen Sie unter „Multiplayer" ein neues Konto und geben den Aktivierungsschlüssel von der Codekarte in der Mitte dieses Heftes ein.
- Achtung: Das Spiel ist auf den aktuellen Stand gepatcht (v2.43.0). Patches aus dem Internet sind mit dem Spiel nicht kompatibel.

Systemanforderungen

- Mindestens: Athlon 64 3000+/P4 3,2 GHz, 1 GB RAM, Geforce 7600 GT/Radeon X1600 Pro
- Empfehlenswert: Athlon 64 X2 6000+/Core 2 Duo E8500, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS/ Radeon HD 4850 Windows Vista/7

DIE KLASSEN: GRUNDVERSCHIEDEN
Bei seinen sechs Klassen punktet **Sacred 2** mit Variantenreichtum. Besonders der Inquisitor (erinnert an den **Star Wars**-Imperator) und der Tempelwächter (mechanischer Hundekrieger) fallen aus dem Rahmen. Dazu kommen Hochelfe (Zauberin), Seraphim (magisch begabte Nahkämpferin), Schattenkrieger (Haudrauf) und Dryade (Fernkämpferin). Das Klassengemisch ist gut ausbalanciert und motiviert zum mehrfachen Durchspielen.

DAS FÄHIGKEITENSYSTEM: INNOVATIV
Satte 200 Erfahrungsstufen erklimmt Ihr Held im Laufe des Abenteuers. Bei einem Levelaufstieg steigern Sie sechs Attribute sowie über 20 passive Fertigkeiten. Die 15 aktiven Talente sind derweil an Runen gebunden, die Gegner hinterlassen oder die in Schatztruhen zu finden sind. Durch diesen Zufallsfaktor ist die Charakterentwicklung dynamischer als in anderen Action-Rollenspielen.

Die Seriennummer des Spiels finden Sie auf einer Codekarte zwischen den Seiten 98 und 99!

DIE REDAKTION

Diese schwer schuftenden Schreibsklaven arbeiten sich jeden Monat die Finger für Sie blutig.

WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR



Sport, Rollenspiele, Action-Adventures

SPIELT:
... immer noch **Deus Ex: HR** und in jeder freien Minute das großartige **Grand Prix Story** von Kairosoft (iPhone).

ÄRGERT:
... sich tierisch, dass er es nicht schafft, konsequent weiter zu fasten!

GLAUBT:
... fest daran, dass die Bayern diese Saison das Triple holen werden! Olé, olé, Super FCB!

STEFAN WEISS // REDAKTEUR



Alles außer Sportspiele

SPIELT:
... in der **Diablo 3**-Beta am liebsten mit dem Dämonenjäger, weil der so schön fap, fap, fap macht ;-)

GEHT:
... beim Hobby Geocaching (GPS-Schnitzeljagd) stark auf die 1.000 zu!

FRAGT SICH:
... ob er seine Kollegen und sich selbst angesichts der Fotos hier jemals wieder ernst nehmen kann.

JÜRGEN KRAUSS // REDAKTEUR



Kabumm/Zisch/Hüpf/Peng Peng

SPIELT:
... die **BF 3**-Beta und überlegt, für die erste Zeit nach dem Release Urlaub zu nehmen – acht Monate sollten reichen.

SCHIELT NEIDISCH:
... über den großen Teich, weil dort im Herbst ein Dutzend gute Serien anlaufen. Und Netflix haben die da auch!

SUCHT:
... für die nächste Ausgabe ein neues Hobby – jetzt wo jeder plankt, wird ihm das zu doof. Horsemanning vielleicht?

MARC BREHME // REDAKTEUR



Adventures, Rollenspiele, Mods

SPIELT:
... die neuen Versionen von **FIFA & PES** (PS3) und am PC **The Book of Unwritten Tales: Die Vieh Chroniken**.

HÖRT:
... nach acht Jahren endlich ein neues Album von Blink-182: Neighborhoods. Und das rauf und runter. Yeah!

KÜMMERT SICH:
... lieber mal schon langsam um Weihnachtsgeschenke, damit es dieses Jahr nicht wieder arschknapp wird.

CHRISTOPH SCHUSTER // REDAKTEUR



Abenteuer- & Rollenspiele

ERFREUT SICH AN:
... der bayrischen Dominanz – so hell strahlte der Stern des Südens schon lange nicht mehr!

HÖRT:
... die neue Machine Head **Unto the Locust** und metzelt dazu Locust in **Gears 3** – zwei absolute Bretter!

FAND SEINE:
... innere Mitte beim Planking und dankt Sebastian für diese Bereicherung seines spirituellen Daseins.

DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR



Alles, was er von der Couch aus spielen kann

SPIELT:
... den Koop-Modus von **Gears of War 3**! Schwierigkeitsgrad Hardcore ist übrigens das neue Normal.

HÖRTE:
... zum Glück auf seine Freunde, die ihn zum Abi-Treffen überredet haben. War sehr lustig!

SAH:
... die sehr empfehlenswerte Dokumentation **Senna**! Außerdem ein Video-Training zu Joomla 1.6. Spannend!

PHILIPP HEIDE // LAYOUTER



MÖCHTE FESTHALTEN:
... dass er bei der Abstimmmung für „Batmaning" war!

HÖRT:
... jetzt grad viel zu wenig neues Zeug ... und bald ist Winter und die Releaseschwemme geht los!

SIEHT:
... nachdem er jetzt fast ein Jahr seinen Beamer hat, das erste Mal Filme damit – awesome!

SEBASTIAN BIENERT // LAYOUTER

HÖRT:
... „Reif für die Insel" von Peter Cornelius ... weil's irgendwie gerade passt.

GLAUBT:
... dass das Planking doch nicht das Richtige ist ... überall liegen die Menschen herum und rühren sich nicht ... Haaallo ... wie soll denn das Heft fertig werden?



ROBERT HORN // REDAKTEUR



Hauptsache, man kann ballern

SPIELT:
... die **Battlefield 3**-Beta, rauf und runter.

HÖRT:
... deshalb nur Schreie und Maschinengewehrstakkato.

SIEHT:
... grüne Wiesen, einen schönen Park, die strahlende Sonne ... *splat* ... und diesen verf******* Sniper NICHT, der sich da versteckt hat!



VON DEN MACHERN VON DOOM® & QUAKE®
„BOMBASTISCH"
COMPUTER BILD SPIELE
„BAHNBRECHEND"
EUROGAMER.DE
„BRILLANT"
PCGAMES
RAGE®
100% UNCUT
JETZT IM HANDEL
WWW.RAGE.COM
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation Network
Bethesda
© 2011 id Software LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. RAGE, DOOM, QUAKE, id, id Software, id Tech and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and or other countries. All Rights Reserved. Microsoft, Windows, die Windows Vista "Start"-Schaltfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. 'Games for Windows' und das Logo der Windows Vista "Start"-Schaltfläche werden im Rahmen der von Microsoft gewährten Lizenz verwendet.
"PLAYSTATION" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



STUDENTEN AUFGEPASST: JETZT ÜBER 20 % RABATT!



ABO-VORTEILE:

- ÜBER 20 % SPAREN
- JEDERZEIT KÜNDBAR
- VERSANDKOSTENFREI
- KEINE AUSGABE MEHR VERPASSEN

* Gewährung des Vorzugspreises ist nur möglich bei Ausbildungsnachweis durch Einsendung einer entsprechenden Bescheinigung, z. B. Immatrikulationsbescheinigung (Fotokopie). Wir bitten um Verständnis, dass bei Fehlen der Studienbescheinigung der Normalabo-Preis berechnet wird.



Coupon ausfüllen oder im Web auf shop.pcaction.de surfen und Studenten-Abo abschließen!

☒ JA, ICH MÖCHTE DAS STUDENTEN-ABO DER PC ACTION.

Senden Sie mir 12 Ausgaben der PC ACTION mit DVD für € 52,20!

Ausland € 64,50/12 Ausg.; Österreich € 60,50/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Die Immatrikulationsbescheinigung muss jährlich neu vorgelegt werden, damit der Studententarif berechnet werden kann. Anderenfalls wird automatisch auf den regulären Abo-Preis umgestellt.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Kreditinstitut:

Bankleitzahl:

Kontonummer:

☐ Gegen Rechnung

☐ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

813807

Bequemer und schneller online abonnieren:

SHOP.PCACTION.DE

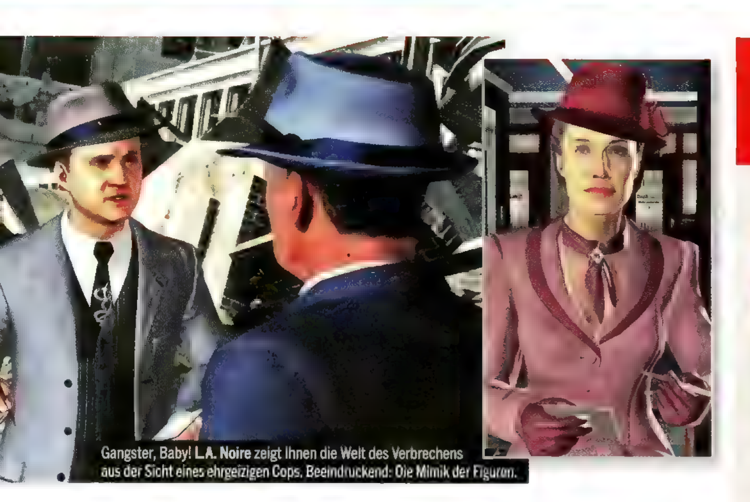
Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt absenden an:
Deutschland: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002*
(* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz), Österreich, Schweiz & weitere Länder:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

MAGAZIN

Was gibt's Neues in der großen Welt der PC-Spiele?



Gangster, Baby! **L.A. Noire** zeigt Ihnen die Welt des Verbrechens aus der Sicht eines ehrgeizigen Cops. Beeindruckend: Die Mimik der Figuren.

L.A. Noire

Lupenreine Umsetzung?

ACTION Das ungewöhnliche Action-Adventure findet endlich seinen Weg auf den PC!

Auf Konsolen hat sich **L.A. Noire** schon längst einen Namen gemacht: Das ungewöhnliche Action-Adventure schickt Sie mit der Figur Cole Phelps auf eine spannende Täterjagd quer durch das Los Angeles der Nachkriegszeit. Ihre Aufgabe ist es, knifflige Kriminalfälle zu lösen und dabei Tatorte zu untersuchen, Verdächtige zu befragen und Täter zu überführen. Das klingt nicht nur gemächlich, das ist auch so. Rockstar Games und Entwickler Team Bondi gehen bewusst einen ungewöhnlichen Weg, weg von oberflächlicher Action hin zu hirnschmalzlastigem Kniffeln und Kombinieren. Geballert wird trotzdem, nämlich immer dann, wenn die Täter sich wehren und Ihnen ihre Schergen auf den Hals hetzen.

Zieh nicht so eine Grimasse!

Das bahnbrechende an **L.A. Noire** ist nicht seine Spielmechanik, sondern die Technik die hinter den Gesichtsanimationen der Figuren steckt. Dank sogenannter Motion-Scan-Technik wirkt die Mimik der Darsteller nahezu lebensecht, sodass Sie einem Befragten seinen Gefühlszustand ansehen und ihn so der Lüge überführen können. Die PC-Fassung erscheint am 11. November 2011 (kommt da nicht auch **Skyrim**?) unter dem Namen **The Complete Edition**. Darin enthalten sind alle bisher als DLC erschienenen Fälle, „Nicholson Galvanisierung" (Brandermittlung), „Kifferwahnsinn" (Sittendezernat), „Die Nackte Stadt" (Sittendezernat), „Falsche Papiere" (Verkehrsdezernat) und „Der Wagen des Konsuls" (Verkehrsdezernat). Außerdem unterstützt die PC-Fassung Nvidia 3D Vision, eine verbesserte Auflösung und grafische Optimierung. Das Spiel mit Maus und Tastatur selbst läuft butterweich und ohne Probleme, wie wir selbst beim Anspielen feststellen konnten. Wer mag, greift aber trotzdem zum Gamepad, das **L.A. Noire** ebenfalls unterstützt.



ROBERT MEINT: „Schon auf Konsolen war **L.A. Noire** ein Hit, vor allem wegen des ungewöhnlichen Spielprinzips. Mit Held Phelps bin ich persönlich nie warm geworden. Das wird sich mit der PC-Version sicher nicht ändern."

TOPS / FLOPS (MB)

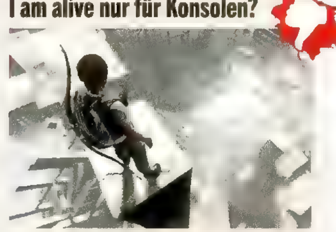
Diese News lassen uns jubeln oder wie Babys flennen.

Crytek macht Homefront 2



Nach den eher mäßigen Verkäufen von **Homefront** (Bild) darf sich Crytek am Nachfolger versuchen. Die **Crysis-2**-Macher wollen laut Boss Cevat Yerli mit **Homefront 2** den besten Titel abliefern, den das Studio je veröffentlicht hat.

I am alive nur für Konsolen?



Ubisoft kündigte an, **I am alive** im kommenden Winter zu veröffentlichen – zumindest auf Konsolen. Von einer PC-Version des Action-Adventures ist nicht mehr die Rede. Wir halten diese deshalb für sehr unwahrscheinlich.

Batman für PC verschoben



Warner hat die PC-Version des neuen **Batman**-Spiels **Arkham City** auf November verschoben. Die Konsolenversion fährt Traumwertungen ein und steht ab 21. Oktober im Laden – und wir PCler müssen noch warten. ARGH!!!

Reborn Horizon

Die Open Beta läuft!

BROWERSPIEL Entwickler feiern Start mit großem Gewinnspiel.



Wer an der Open Beta von Reborn Horizon mitmacht, kann wertvolle Preise gewinnen!

Seit dem 1. Oktober läuft die Open-Beta-Phase des Gewinnerspiels aus unserem hochdotierten Make-the-Game-Wettbewerb. **Reborn Horizon** ist ein motivierendes Strategiespiel nach dem Vorbild von **Travian** oder **Die Stämme**, bei dem Sie Siedlungen aufbauen und sich mit Tausenden von anderen Spielern um Ressourcen und die Vorherrschaft in der apokalyptischen Welt kloppen. Neu in der Open Beta: ein Ranking-System, die Möglichkeit, Diamanten zu kaufen, und zahlreiche Detailverbesserungen, zum Beispiel am Kampfsystem. Wer sich jetzt auf www.reborn-horizon.com anmeldet, der nimmt zudem an einem exklusiven Gewinnspiel mit vielen außergewöhnlichen Preisen teil. Hauptgewinn ist ein leistungsstarkes Medion-Notebook. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie bis spätestens 31. Oktober einen Beta-Account erstellt haben.



WOLFGANG MEINT:

„Das herrlich andere Setting und die vielen strategischen Möglichkeiten machen **Reborn Horizon** zu einem langfristig motivierenden Erlebnis."

Battlefield 3

Zum Abschuss freigegeben!

EGO-SHOOTER Der meisterwartete Titel des Jahres startet in die Beta – und wir waren dabei!


Um die riesigen Schlachtfelder und fahrzeuglastigen Gefechte (inklusive Kampfjets!) zu demonstrieren, eröffnete EA einige Server mit der 64-Spielerkarte Caspian Border.

1 **Flieg, Vögelein, flieg!** Der Luftraum ist deutlich größer als die Bodenkarte, dadurch haben Jets und Helikopter genug Platz für Manöver.
2 **Teamplay:** Wie schon in **Bad Company 2** ziehen Sie am besten mit einem Vierer-Squad los. Wer stirbt, kann bei Mitstreitern respawnen.
3 **Über den Wolken:** muss der Himmel voll Blei sein! Mittels Flak schießen Sie Feinde ab, die Luft-Boden-Kämpfe sind gut ausbalanciert.
4 **Kampfzone:** An diesem Grenzpunkt knallen die beiden Armeen aufeinander, hier entstehen die härtesten Gefechte auf Caspian Border.

Nuclear Dawn

Zaghaftes Zwittergezitter

ACTION Basisbau und Ballerei in einem!


Die aus **Half-Life 2** bekannte Source-Engine sorgt für eine gefällige Optik.


Als Commander errichten Sie aus der Vogelperspektive Geschütze und Kraftwerke.

Ende September erschien mit **Nuclear Dawn** ein Mehrspieler-Shooter, der teambasierte Ballereien mit Elementen aus dem Echtzeit-Strategie-Genre kombiniert. Für einen Test reichte die Zeit nicht, doch wir stürzten uns probeweise in erste Gefechte. In diesen stehen sich zwei Teams mit je 16 Spielern gegenüber und versuchen, die gegnerische Basis einzuäschern. Dort sitzt jeweils ein Commander, der wie in **Battlefield 2** aus der Vogelperspektive auf das Schlachtfeld hinabblickt. Von dort gibt er Befehle an seine Untergebenen, setzt Wegpunkte, wirft Versorgungskisten mit Munition ab und befiehlt Artillerieschläge. Die anderen Spieler nehmen Kontrollpunkte auf der Map ein und verdienen so Punkte. Mit dem Zaster baut der Commander Geschütztürme und vorgeschobene Einstiegspunkte für erledigte Kameraden. Absprachen per Sprachchat sind unerlässlich, auch weil es zusätzlich vier Klassen mit mehreren Ausrüstung-Kits wie Sanitäter oder Assassine gibt. Nur im Verbund mit den Kollegen haben Sie Aussicht auf Erfolg; die Einstiegshürde ist hoch, das Spielprinzip komplex.



PETER MEINT:
„Nichts für Egomanen: Hier gewinnt nur derjenige, der sich dem Team unterordnet und auf den Commander hört."

Deus Ex: Human Revolution und Dungeon Siege 3

Nachschlag-Werke

ACTION-ROLLENSPIEL Square Enix hat frische DLCs im Angebot.


Der neue DCL beschert **Dungeon Siege 3** mehrere Stunden Spielzeit.

Im Oktober erscheint mit **The Missing Link** der erste kostenpflichtige Download-Content (DLC) für **Deus Ex: Human Revolution**. Neue Areale und Charaktere sollen die spannende Verschwörungsgeschichte des Hauptspiels weiter vertiefen. Allerdings schließt der DLC inhaltlich nicht an die Haupthandlung an, sondern ist mitten in deren Verlauf eingebettet: Adam Jensen verschwand im Hauptspiel für drei Tage auf einem Schiff, ohne dass man wusste, was bei dieser Reise geschah. Das dürfen Sie nun erleben. Ebenfalls im Oktober 2011 erscheint auch die erste DLC-Erweiterung zu **Dungeon Siege 3**. Entwickler Obsidian und Publisher Square Enix versprechen mit **Treasure of the Sun** mehrere Stunden Umfang in einem neuen Handlungsstrang mit frischen Quests und zusätzlichen Gegnern. Auch an der Spielmechanik wurde geschraubt: Es gibt neue Fähigkeiten, die Levelgrenze wird auf Stufe 35 heraufgesetzt, Talentpunkte lassen sich umverteilen und ein neues Verzauberungssystem ist auch eingeplant. Die Preise beider DLCs stehen noch nicht fest.



MARC MEINT: „Der **Dungeon Siege 3**-DLC klingt nach sinnvoller Erweiterung, der zu **Human Revolution** erscheint mir hingegen, als würden dem Spieler Inhalte verkauft, die eigentlich gleich ins Hauptspiel gehört hätten."

The Binding of Isaac

Muttergenesungswerk

ACTION-ADVENTURE Mach's nochmal, **Super Meat Boy**!


Die ebenso süße wie widerliche Comic-Grafik spiegelt den unvergleichlichen Stil von Team Meat wider.

Blut, Fleischklumpen und ekelhafte Comic-Szenarien scheinen es Ed McMillen angetan zu haben, denn nach **Super Meat Boy** produziert der Indie-Entwickler erneut ein äußerst saftiges Spielerlebnis. Ebenfalls traditionell mit an Bord: Die Verbeugung vor diversen Klassikern, diesmal etwa **Bomberman, Centipede** und **The Legend of Zelda**. Ganz ungewohnt sind hingegen die sozialkritischen Untertöne: In der Hintergrundgeschichte rund um eine streng religiöse Mutter, die auf das Kommando Gottes hin ihren einzigen Sohn opfern will, verarbeitet McMillen unter anderem seine eigene streng katholische Erziehung. Um der mordlüsternen Erzeugerin zu entkommen, flüchtet sich der kleine Isaac in den Keller, wo er zufallsgenerierte Räume durchschreiten und Gegner besiegen muss. Unterstützung erfährt er dabei durch verrückte Items wie das anarchistische Kochbuch oder die Schlüpfer seiner Mutter. Ähnlich wie **SMB** ist allerdings auch **Binding of Isaac** verflucht schwer, da die Zufallskomponente mit dem Balancing Rodeo reitet.

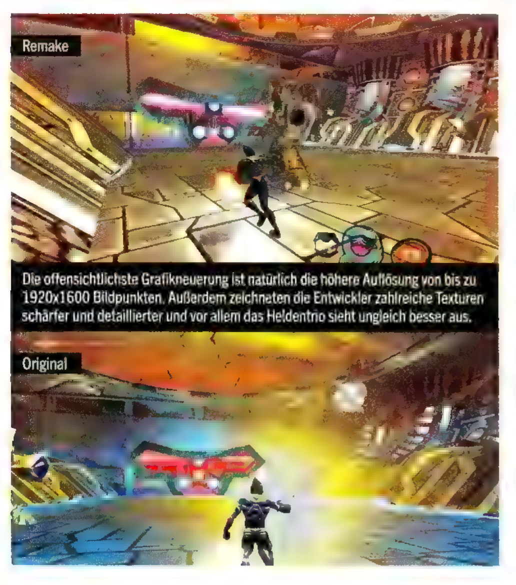


CHRISTOPH MEINT: „Im ersten Moment konfus, dann aber großartig und suchterzeugend."

MDK 2 HD

Ein Hund für's Leben!

ACTION-ADVENTURE Ein Doktor, ein Hausmeister und ein Hund retten die Welt – jetzt auch in HD!



Die offensichtlichste Grafikneuerung ist natürlich die höhere Auflösung von bis zu 1920x1600 Bildpunkten. Außerdem zeichneten die Entwickler zahlreiche Texturen schärfer und detaillierter und vor allem das Heldentrio sieht ungleich besser aus.

Der einst beliebte und vielgeachtete Hersteller Interplay (**Fallout 1&2**, **Baldur's Gate**-Saga, **Earthworm Jim**) wühlte mal wieder im Firmenkeller und kam mit einem echten Juwel zurück ans Licht. Das großartige Action-Adventure **MDK 2** rollte damals aus der Werkstatt der Rollenspielschmiede Bioware (**Dragon Age**, **Mass Effect**) und begeisterte Fans und Kritiker mit einer tollen Mischung aus kreativem Gameplay, exotischem Design und massig Humor. Das besondere dabei: Statt einem Heroen steuert der Spieler im Lauf des Abenteuers gleich drei Protagonisten, nämlich den Hausmeister und Held wider Willen Kurt, den sechsbeinigen Roboterhund Max und dessen Schöpfer, den exzentrischen Erfinder Doktor Fluke Hawkins. Je nach gespieltem Recken gab sich das Spiel mal action- und mal rätsellastiger. Zudem verfügt Kurt über einen Gleitschirm, der sich perfekt für Sprungpassagen eignet. Während das Remake-Studio Overhaul Games die Spielmechanik und witzige Handlung zum Glück unangetastet ließen, wurde an der Technik gefeilt: Schärfere, detailliertere Texturen, höhere Auflösung – klar, **MDK 2** ist noch immer keine Schönheit, aber Sie können den Titel nun gut und schmerzfrei spielen. wenn Sie diesen Klassiker jedoch nachholen wollen, benötigen Sie den kostenlosen Beamdog-Client, **MDK 2 HD** wird nur digital vertrieben.



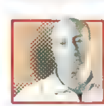
CHRISTOPH MEINT: „Danke Interplay! Dieser Kulttitel darf auf keinen Fall in Vergessenheit geraten und das abwechslungsreiche, witzige Spielerlebnis macht auch heute noch enorm viel Spaß."

Iron Front: Liberation 1944

Die Freiheit nehm ich dir!

TAKTIK-SHOOTER Ein vielversprechendes Projekt von ehemaligen Moddern!

Die ambitionieren Entwickler von X1 Software machten bislang mit Add-ons und Mods zu **Silent Hunter 3** oder auch **IL2-Sturmovik** auf sich aufmerksam. Jetzt dürfen die Burschen zeigen, was sie drauf haben. Ihr Taktik-Shooter **Iron Front: Liberation 1944** nutzt die neueste **Arma 2**-Engine und lässt den Spieler auf deutscher oder sowjetischer Seite auf polnischen Schlachtfeldern den Zweiten Weltkrieg erleben. Die ersten Bilder davon sehen klasse aus!



STEFAN MEINT: „Kampagne, Koop-Modus und Mehrspielermodi juhuu das klingt nach viel Spaß!"



Wir sind gespannt, ob die ersten Bilder das tatsächliche Spiel widerspiegeln.



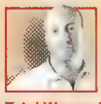
Wer würde nicht gerne über solch ein schönes Königreich gebieten wollen?

A Game of Thrones: Genesis

Spiel des Ablebens

STRATEGIE Technisch mauer, aber spielerisch sehr fordernder Wettstreit um die Krone.

In der Fantasy-Saga **Game of Thrones** von Autor George R. R. Martin eifern acht Adels-Häuser um den eisernen Königsthron der Welt Westeros. Als Buchreihe und Fernsehserie schon längst ein Erfolg, dürfen Sie jetzt in dem gleichnamigen PC-Spiel zeigen, wie gut Sie es verstehen, Intrigen zu spinnen und mit viel diplomatischem Geschick vorzugehen.



STEFAN MEINT: „Eine Mischung aus Brettspiel, **Total War** und **Diplomacy** das ungewohnliche Spielkonzept ist keine leichte Kost."

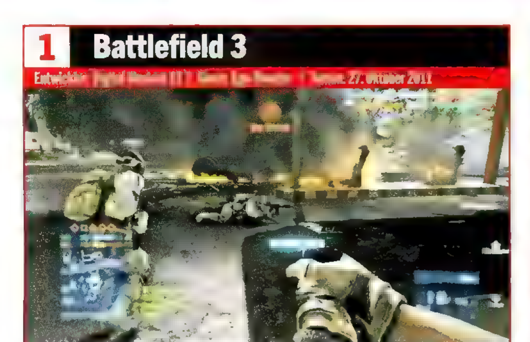

SERIOUS SAM 3
BFE
NO COVER. ALL MAN.
100% UNCUT
„CROTEAM HAT'S IMMER NOCH DRAUF!"
JOHN WALKER
AB 18.OKTOBER IM HANDEL!
Schau dir jetzt die Trailer an!
www.serioussam3.de
18
18
PC DVD ROM
Serious Sam 3: BFE © 2011 Croteam Ltd. Published and Distributed by dip entertainment AG. Serious Sam 3, The Serious Sam 3 logo,
Serious Engine 3, the Serious Engine 3 logo, Croteam and the Croteam logo are trademarks and/or registered trademarks of Croteam. All rights reserved.

DARAUF WARTEST DU!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir verraten Ihnen, worauf die Welt wartet – und was es dazu Neues gibt!

1 Battlefield 3

Entwickler: [illegible] | Genre: [illegible] | Termin: 27. Oktober 2011



Nach dem Start der Beta stürzten sich tausende Spieler weltweit auf die beiden Karten Kaspische Grenze und Operation Metro, darunter auch sämtliche Redakteure der PCA – und waren begeistert.

2 Diablo 3

Entwickler: [illegible] | Genre: [illegible] | Termin: [illegible]

Ebenfalls vom Betastart profitieren konnte **Diablo 3**, das kurzzeitig sogar den Spitzenplatz innehatte. Dann folgte aber der Dämpfer, die Verschiebung auf 2012, und damit der Absacker zur Silbermedaille.

3 The Elder Scrolls 5: Skyrim

Entwickler: Bethesda Softworks | Genre: [illegible] | Termin: 11. November 2011

Vor Kurzem gab Bethesda die Synchronsprecher für sein Rollenspielepos **Skyrim** bekannt. Bei uns mit dabei: die deutschen Stimmen von Brad Pitt, Angelina Jolie und Charlton Heston.



4 Call of Duty: Modern Warfare 3

Entwickler: [illegible] Sledgehammer Games | Genre: [illegible]-Shooter | Termin: 8. November 2011



Details zum Onlinemodus: **Modern Warfare 3** wird wieder Dedicated Server unterstützen und diese im Browserfenster nicht nach Region, sondern nach Verbindungsqualität sortieren.

5 Max Payne 3

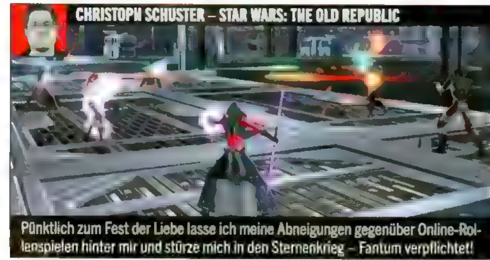
Entwickler: Rockstar Games | Genre: [illegible] | Termin: [illegible]

Der erste Trailer betont noch mal die düstere Stimmung und den Film-noir-Stil des Spiels – scheinbar bereut Rockstar mittlerweile die anfänglichen Südamerika-Bilder.





TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Oktober 2011			
Arcania: Fall of Setarrif	Rollenspiel	JoWood	25. Oktober
Airline Tycoon 2	Wirtschaftssimulation	Kalypso	13. Oktober
Battlefield 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	27. Oktober
Die Sims 3: Einfach tierisch	Simulation	Electronic Arts	20. Oktober
Disney Universe	Action-Adventure	Disney Interactive	28. Oktober
Fußball Manager 12	Sportspiel	Electronic Arts	20. Oktober
Grotesque Tactics 2: Dungeons & Donuts	Rollenspiel	Headup Games	27. Oktober
Might and Magic: Heroes 6	Runden-Strategie	Ubisoft	13. Oktober
NBA 2K12	Sportspiel	2K Games	7. Oktober
Rage	Ego-Shooter	Bethesda	7. Oktober
Stronghold 3	Echtzeit-Strategie	Take 2	25. Oktober
The Book of Unwritten Tales: Die Vieh Chroniken	Adventure	Crimson Cow	6. Oktober
Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	25. Oktober
November 2011			
Anno 2070	Aufbau-Strategie	Ubisoft	17. November
Assassin's Creed: Revelations	Action-Adventure	Ubisoft	15. November
Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	November
Call of Duty: Modern Warfare 3	Ego-Shooter	Activision	8. November
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Warner Bros. Inter.	4. November
Jurassic Park: The Game	Adventure	Telltale Games	15. November
L.A. Noire	Action-Adventure	Rockstar Games	11. November
Memento Mori 2	Adventure	Dtp Entertainment	18. November
Need for Speed: The Run	Rennspiel	Electronic Arts	17. November
Saints Row: The Third	Action	THQ	18. November
Serious Sam 3: BFE	Ego-Shooter	Dtp Entertainment	22. November
The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	11. November
Wargame: European Escalation	Echtzeit-Strategie	Dtp Entertainment	11. November
Dezember 2011			
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	22. Dezember

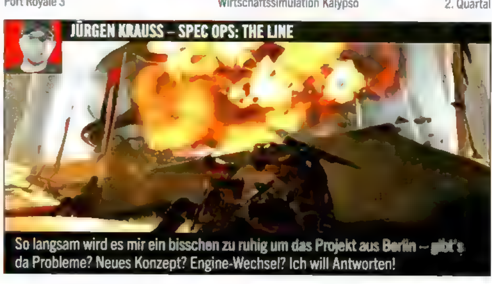


CHRISTOPH SCHUSTER – STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Pünktlich zum Fest der Liebe lasse ich meine Abneigungen gegenüber Online-Rollenspielen hinter mir und stürze mich in den Sternenkrieg – Fantum verpflichtet!

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Außerdem für das 4. Quartal/Ende 2011 angekündigt			
APB Reloaded	Action	Gamers First	4. Quartal
Deponia	Adventure	Daedalic	2011
Payday: The Heist	Online-Shooter	Sony	2011
Rayman Origins	Jump & Run	Ubisoft	4. Quartal
Resident Evil: Operation Raccoon City	Action	Capcom	4. Quartal
Trine 2	Action	Atlus	2011
X Rebirth	Simulation	Deep Silver	4. Quartal
1. Quartal 2012			
Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	Frühjahr
Counter-Strike: GO	Ego-Shooter	Valve	1. Quartal
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Frühjahr
DSA: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	1. Quartal
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Frühjahr
Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Electronic Arts	10. Februar
Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	8. März
Max Payne 3	Action	Rockstar Games	März
Ridge Racer: Unbounded	Rennspiel	Namco Bandai	10. Februar
Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	City Interactive	1. Quartal
Syndicate	Ego-Shooter	Electronic Arts	23. Februar
The Darkness 2	Ego-Shooter	2K Games	10. Februar
X-COM	Ego-Shooter	2K Games	6. März

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
2. Quartal 2012			
Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2. Quartal
Borderlands 2	Action	2K Games	2. Quartal
Port Royale 3	Wirtschaftssimulation	Kalypso	2. Quartal



JÜRGEN KRAUSS – SPEC OPS: THE LINE

So langsam wird es mir ein bisschen zu ruhig um das Projekt aus Berlin – gibt's da Probleme? Neues Konzept? Engine-Wechsel? Ich will Antworten!

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Prototype 2	Action	Activision	24. April
Spec Ops: The Line	Action	2K Games	2. Quartal
The Secret World	Online Rollenspiel	Funcom	April
Außerdem für 2012 angekündigt			
Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	2012
Brothers in Arms: Furios 4	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	2012
Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012
Dishonored	Action-Adventure	Bethesda	2012
Dungeons & Dragons: Neverwinter	Rollenspiel	Atari	4. Quartal
End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	2012
Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver	2012
Hitman: Absolution	Action	Square Enix	2012
Jack Keane 2	Adventure	Astragon	2012
Jagged Alliance: Back in Action	Strategie	Kalypso	26. Januar
Metal Gear Solid: Rising	Action	Konami	2012
Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	2012
Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2012
Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Koch Media	2012
Scivelation	Action	Zuxxez	3. Quartal
Star Trek	Action	Paramount Inter.	2012
Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	Herbst
Warface	Ego-Shooter	Crytek	2012
Wildstar	Online-Rollenspiel	NC Soft	2012
Releasedatum noch nicht bekannt			
Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
Fallout Online	Online-Rollenspiel	Interplay	Nicht bekannt
I Am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
Insane	Action	THQ	Nicht bekannt
Mechwarrior 5	Action	Nicht bekannt	Nicht bekannt



WOLFGANG FISCHER – MECHWARRIOR 5

Ich will endlich wieder in riesigen Kampfmaschinen durch die Gegend stapfen und Gegnern Langstreckenraketen vor den Latz knallen – wann gibt's endlich neue Infos?

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	Nicht bekannt
Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
Warhammer 40k: Dark Millennium Online	Online-Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt



Screen-Info

Wir sahen bei Rockstar die Xbox-360-Fassung des Spiels. Die hier abgedruckten Entwickler-Screenshots entstammen ebendieser und spiegeln die grafische Qualität der uns gezeigten Version wider.

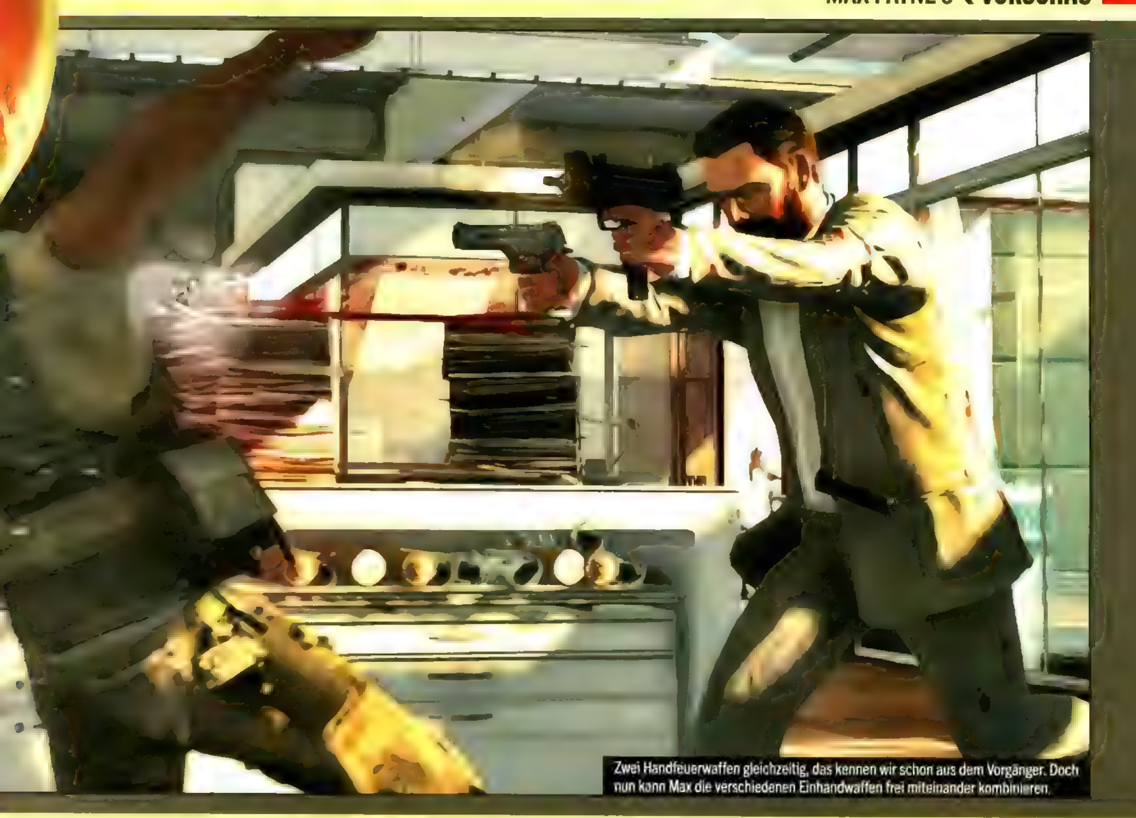
Max Payne 3

Schmerz, lass nicht nach!

Genre: Action | Entwickler: Rockstar Studios | Hersteller: Rockstar Games | Termin: März 2012

Text: Viktor Eippert

Der Vater der Zeitlupen-Ballereien kehrt zurück. Und das mit einem Knall!



Zwei Handfeuerwaffen gleichzeitig, das kennen wir schon aus dem Vorgänger. Doch nun kann Max die verschiedenen Einhandwaffen frei miteinander kombinieren.

Kugeln schwirren durch die Luft, stark bewaffnete Kerle rufen sich hektisch einige Worte auf Spanisch zu, während sie die Magazine ihrer Waffen auf unseren Helden entleeren. Ihr Ziel: Max Payne, ein gebrochener Mann, der noch immer mit seinen inneren Dämonen zu kämpfen hat. Er will vergessen. Was passiert ist. Was er nicht zu verhindern vermochte. Was er zu verantworten hat. Wenn er allein ist, spült er seine bitteren Erinnerungen weg. Sein bester Freund: Whisky. Sein Seelenheil: Schmerzmittel. Mit jeder eingenommenen Dosis verschwimmt seine Vergangenheit immer mehr. Er ist verschwitzt, seine Kleidung verranzt, sein Appartement ein Dreckloch. Das alles ist ihm völlig egal. Er will nur noch vergessen. Alles hinter sich lassen. Die Menschen, die er verlor. Die Freunde, die ihn betrogen. Die Fehler, die er beging.

Immer wieder das alte Leid

Doch in diesem Moment, auf einem verwaisten Busbahnhof im brasilianischen São Paulo kann er nicht vergessen. Denn schon wieder steckt er bis zum Hals in Schwierigkeiten. Wieder schießt man auf ihn. Wieder hat Max eine Frau im Schlepptau, deren Leben in seinen Händen liegt. Der gebrochene Held ließ seine Vorgeschichte in New York zurück, zog um nach São Paolo in Brasilien, um all dem zu entfliehen, neu anzufangen. Seinem Job als Detective des NYPD konnte er nicht mehr nachgehen. Nicht nach allem, was passiert war, was er getan hatte. Seine neue Profession: Personenschutz. Und doch ist alles beim Alten. Warum kann er diesem Teufelskreis nicht entkommen? So angestrengt Max auch darüber nachdenkt, er findet einfach keine Antwort darauf. Er weiß nur eines: Er würde nicht

?! FAQ

Max Payne 2 ist bereits eine kleine Ewigkeit her. Muss ich es gespielt haben, um die Handlung von Max Payne 3 zu verstehen?

Huch, die Veröffentlichung von **Max Payne 2** ist tatsächlich schon ganze acht Jahre her. Wie die Zeit vergeht. Glückerweise steht die Handlung von **Max Payne 3** für sich und man versteht die Motivation des Helden auch ohne Vorkenntnisse. Schaden kann ein Blick auf die Vorgänger dennoch nicht. Zumal sie Meilensteine des Action-Genres sind und inzwischen für den kleinen Euro (etwa auf Steam) angeboten werden.

Stimmt es wirklich, dass Max nun eine Glatze trägt und Teil 3 nicht mehr in New York spielt? Wird das der Serie noch gerecht?

Nein, das stimmt so nicht ganz. Max verändert sein Erscheinungsbild während des Spiels mehrmals. Mal läuft er mit vollem Haar, mal mit Glatze, aber Vollbart und mal in seinem klassischen Look aus dem Vorgänger. Was das Setting betrifft: Ja, die meiste Zeit spielt **Max Payne 3** im sonnigen São Paulo, doch manche Abschnitte ereignen sich auch in anderen Städten. Darunter auch New York bei Nacht.

Aber die Spielmechanik bleibt hoffentlich beim Alten? Die Bullet-Time-Ballereien stehen immer noch im Mittelpunkt, oder?

Und ob! Zudem sehen die Schusswechsel jetzt noch spektakulärer aus. Mit dem Natural-Motion-System der Euphoria Engine läuft, springt und hält Max seine Waffen so realistisch, wie wir es bisher in keinem anderen 3rd-Person-Shooter zu Gesicht bekamen. Dadurch macht es noch viel mehr Spaß, Max dabei zuzusehen, wie er in filmreifen Stunts durch die Luft segelt und blaue Bohnen verteilt.

Rockstar ist ja hinreichend dafür bekannt, dass seine Spiele auf dem PC meist später erscheinen? Max Payne 3 auch?

Im Gegensatz zu Titeln wie **GTA 4** und **L.A. Noire**, die es Monate nach den Konsolenversionen auf den PC schafften, wurde **Max Payne 3** von vornherein für alle Systeme gleichzeitig angekündigt und entwickelt. Rockstar versicherte uns, dass man den simultanen Veröffentlichungstermin im März auch für den PC einhalten will und dass es derzeit keinerlei Gründe gibt, anderes zu befürchten. Hoffen wir's!

Neuer Entwickler, anderes Feeling? So viel Max Payne steckt noch in Teil 3!



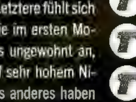
DIE DÜSTERE ATMOSPHÄRE

Bisher lebte Max Payne in einem sehr düsteren Setting. Die Handlung spielte ausschließlich im nächtlichen New York, was eine melancholische Stimmung erzeugte, die Max' emotionales Befinden ausgezeichnet unterstrich. Bei **Max Payne 3** bricht Rockstar mit dieser Tradition. Man erlebt zwar Teile der Geschichte wieder im nächtlichen New York, doch die meiste Zeit begleiten Sie Max durch das sonnige São Paulo. Trotz der ständigen Bedrohung wollte eine düstere Stimmung in den uns gezeigten Abschnitten nie so recht aufkommen. Ob außerdem die aus den Vorgängern bekannten Traumszenen auch dieses Mal Einzug finden werden, steht bisher noch aus.



STYLISHE ZEITLUPEN-ACTION

Keine Frage, wenn es um die serientypisch atemberaubend in Szene gesetzten Shootouts geht, brilliert **Max Payne 3** auf ganzer Linie! Die Bullet-Time-Manöver sind noch packender als zuvor und Max bewegt sich mit einer nie da gewesenen Eleganz. Abgerundet wird das durch zahlreiche Physik- und Partikeleffekte, wenn alles Mögliche zu Bruch geht. Ein Actionspektakel, wie es im Buche steht!



MARKANTE CHARAKTERE

Charaktere mit Tiefe und eine wendungsreiche Story rund um Rache, Verrat und Verlust zeichnen die Spiele-Reihe aus. Teil 3 bleibt diesen Prinzipien treu, auch wenn man Rockstars Einfluss bei der Storypräsentation deutlich spürt. Letztere fühlt sich für die Serie im ersten Moment etwas ungewohnt an, ist aber auf sehr hohem Niveau. Etwas anderes haben wir von Rockstar auch nicht erwartet.



EIN GEBROCHENER ANTI-HELD

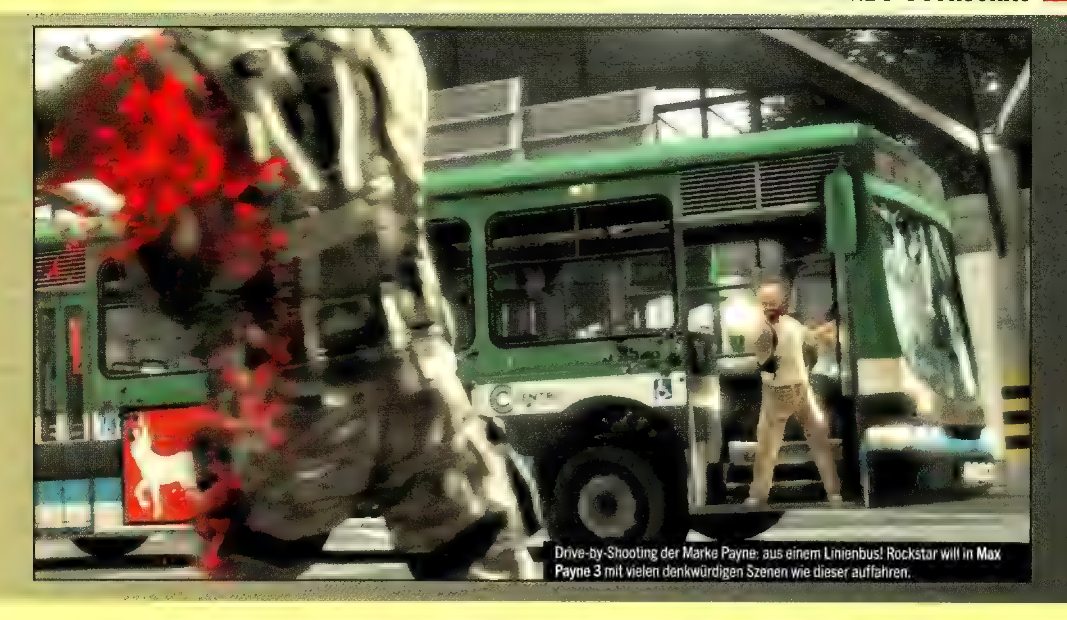
Der unfreiwillige Held hatte schon immer mit Problemen und sich selbst zu kämpfen. Doch im dritten Teil ist Max so sehr mit dem Leben durch wie nie zuvor. Er frönt dem Alkohol, ist schmerzmittelabhängig und wird nach wie vor von seiner schlimmen Vergangenheit verfolgt. Um seinem Hader mit sich selbst Ausdruck zu verleihen, setzen die Entwickler auf innere Monologe des Anti-Helden.

Unser Fazit

Wird **Max Payne 3** ein stylishes Action-Fest, dass ausgiebig Zeitlupen-Ballereien zelebriert? Mit Sicherheit! Wird es der Serie in allen Belangen gerecht? Ja, aber mit kleinen Abstrichen. Rockstar hat sehr genau darauf geachtet, die Seele von Remedys Action-Meisterwerk würdig einzufangen. Dennoch ist der Einfluss der **GTA-Macher** nicht zu verkennen: vor allem in puncto Storytelling und Präsentation. Ob Max den Wechsel des Settings nach São Paulo gut übersteht, muss sich noch herausstellen.






Drive-by-Shooting der Marke Payne: aus einem Linienbus! Rockstar will in **Max Payne 3** mit vielen denkwürdigen Szenen wie dieser auffahren.

noch einmal versagen. Er würde das Mädchen, Giovanna, beschützen und sie wie vereinbart heil in die Obhut seines ehemaligen Polizeikollegen Passos übergeben. Dafür bekämpft Max Feuer mit Feuer, zieht seine Waffen, schießt zurück. Wehrt sich. Mit all seiner Kraft. Mit jeder Faser seines Körpers.

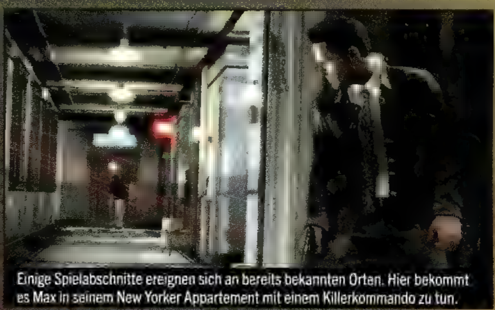
Max wie wir ihn lieben

Und das so stylish wie eh und je. Denn sie ist wieder da, die berühmt-berüchtigte Zeitlupen-Action, welche von der **Max Payne**-Serie erfunden wurde und die **Max Payne** im Shooter-Genre groß machte. Ein Max Payne schießt seine Widersacher nicht der Reihe nach einfach so nieder. Nein. Ein Max Payne erledigt seine Gegner in filmreifen Stunts. Er hechtet über Tische, lässt sich rückwärts fallen, läuft in Zeitlupe mitten durch den Kugelhagel und verteilt bei alledem selbst großzügig Todesgrüße in metallischer Form. Zusätzlich zu den „gewöhnlichen" Zeitlupen-Aktionen wird die Zeit stellenweise automatisch verlangsamt. Das geschieht in besonders spannenden Momenten der Handlung und soll so denkwürdige Momente schaffen. Im Falle des uns präsentierten Abschnitts in São Paulo handelt Giovanna kurz unvorsichtig und wird von einem Gangster überrascht. Der wirft sie auf die Knie und hält ihr das kalte Metall seiner Pistole an den Hinterkopf, während die verängstigte Frau verzweifelt nach Max ruft. Der ist gerade dummerweise einen Raum weiter. Die Zeit verlangsamt sich augenblicklich, unser Held muss schnell handeln, rennt sofort los. Ihm bleiben nur wenige Sekunden, um mit einem seiner markanten Shoot-Dodges (dabei wirft er sich in Zeitlupe zu Boden) seitlich durch die Tür zu springen und Giovannas nahendes Ende durch einen gut platzierten Schuss direkt zwischen die Augen des Angreifers zu verhindern. Reagiert man an dieser Stelle zu langsam, heißt es Game over und noch mal versuchen.

Alter Bekannter neu interpretiert

Auch die Bullet Cam feiert ihr Comeback, wenngleich in etwas geänderter Form: Die Zeiten, als die Zeitlupenkamera einer Scharfschützenkugel folgte, sind vorbei. Stattdessen dient die Bullet Cam nun dem Zweck, den letzten Abschuss einer Gegnerwelle besonders dramatisch in Szene zu setzen. Es ist also amtlich: Max ist zurück und all das, was die legendären Shootouts der **Max Payne**-Spiele ausmachte, findet sich auch in Teil 3! Dank der weiterentwickelten Rockstar-Engine RAGE sogar noch packender und cooler als je zuvor. Jede Patronenhülse, die Max' Waffen ausspucken, fällt in der Zeitlupenfunktion gut sichtbar zu Boden. Treffer am Helden und seinen Gegnern werden realistisch durch Einschusswunden gekennzeichnet; die Ein- und Austrittsstellen der Patronen sind deutlich am Körper zu sehen. Getroffene Umgebungsobjekte gehen unter beeindruckenden Partikeleffekten zu Bruch und die Licht- und Spiegeleffekte hauchen der Spielwelt viel Plastizität ein.


Auch auf dem Boden liegend kann sich Max frei bewegen und auf Feinde feuern. Eine willkommende Neuerung, bedenkt man, wie oft sich Max zu Boden wirft.


Einige Spielabschnitte ereignen sich an bereits bekannten Orten. Hier bekommt es Max in seinem New Yorker Appartement mit einem Killerkommando zu tun.

Auch in **Max Payne 3** macht der namensgebende Held, was er am besten kann: Er räumt mit den Gangstern der Stadt auf. Und zwar ohne Kompromisse!

Da wird John Woo neidisch

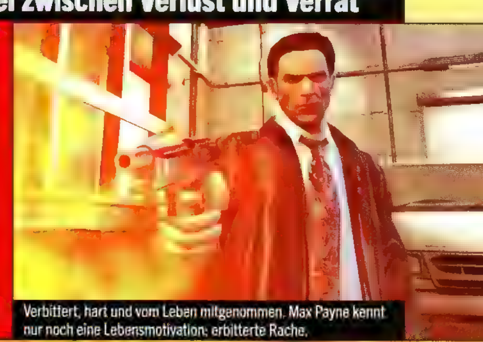
Die Umgebung lässt sich übrigens sogar zum eigenen Vorteil nutzen. Bei der Schießerei im Busbahnhof steht beispielsweise ein Bus auf einer Hebebühne. Ballert man auf die Halterung der Bühne, kracht das tonnenschwere Fahrzeug hinab und zerdrückt darunter befindliche Feinde. An anderer Stelle verschanzen sich einige Schurken in der Nähe einer Zapfsäule einer Tankstelle. Ganz blöde Idee! Zwei, drei gezielte Uzi-Salven und die Zapfsäule fängt Feuer, explodiert und zündet die unbedacht handelnden Bösewichter an. **Max Payne 3** überlässt es Ihnen, ob Sie die Gegner unter Zuhilfenahme der Umgebung bezwingen, sie waffenstarrend und in Zeitlupe frontal attackieren oder sie – und das ist neu in der Serie – aus der Deckung heraus erledigen. Wie in sonstigen gängigen Shootern mit Verfolgerperspektive kann Max hinter Wänden, Schränken oder Ähnlichem Schutz suchen und sich zum Schießen hervorlehnen. In der uns präsentierten Mission dienten zum Beispiel ausrangierte Omnibusse als willkommenes Hindernis für eingehendes Feindfeuer. Wird Max doch getroffen, regeneriert seine Gesundheit nicht wie in vielen modernen Shootern mit der Zeit von selbst. Nur die Einnahme von Schmerzmitteln gewährt Linderung. Hier bleibt Rockstar den Wurzeln der Serie also treu. Nicht aber, was die Tragekapazität von Waffen angeht. Der Ex-Cop muss sich auf drei einhändige Ballermänner und einen zweihändigen Schießprügel – Schrotflinten, Sturmgewehre und dergleichen – beschränken, schleppt nicht mehr sein komplettes Waffenarsenal mit sich herum.

Erzähl mir eine Geschichte, Max

Neben der Beibehaltung der fantastischen Schießereien war es Rockstar sehr wichtig, den Charakteren Tiefe zu verpassen und der Präsentation der Handlung eine wichtige Rolle beizumessen. Auch Max' ständiges inneres Zerwürfnis und seine Entwicklung als Protagonist im Verlauf der Story lagen den Entwicklern sehr am Herzen. Visualisiert wurde die Geschichte in **Max Payne 2** durch Graphic Novels im Film-noir-Stil und Monologe, in denen sich Max mit seiner stetig schlimmer werdenden Lage auseinandersetzte. Die Entwickler greifen dieses Konzept auf und passen es an den filmischen Stil von Teil 3 an, indem sie auf eine animierte Variante dieser Erzählform setzen. So entsteht eine Mischung aus Zwischensequenzen und einzelnen, animierten Bildern in Spielgrafik, in denen wichtige Gedanken von Max durch Worte direkt

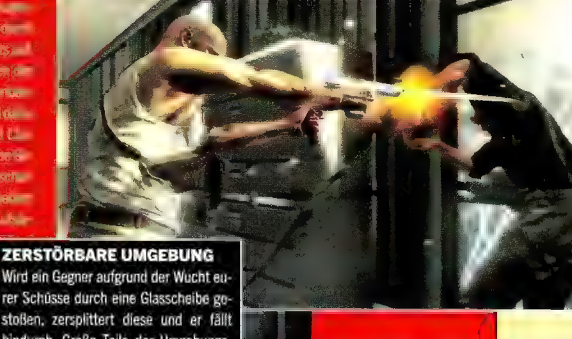
Wie alles begann: Ein Anti-Held im Wechselspiel zwischen Verlust und Verrat

[illegible] war Max Payne ein [illegible], mit glücklicher Familie und [illegible] reicher Polizeibeamter in New York. Doch ein bestimmtes Erlebnis änderte all das schlagartig, änderte ihn schlagartig: der grausame Auftragsmord an seiner Frau und seiner kleinen Tochter! Infolgedessen verfällt der verbitterte Held zunehmend dem Alkohol und wird von massiven Schuldgefühlen heimgesucht, da er sich selbst die Schuld für den Tod seine Familie gibt. Gleichzeitig schwört sich Max, die Verantwortlichen aufzuspüren und sie büßen zu lassen. Dabei wird er immer mehr in die Machenschaften einer geheimen Organisation verwickelt und stolpert von einem Schicksalsschlag zum nächsten. Vermeintliche Freunde verraten Max hinterrücks, infolge seiner immer radikaleren Vorgehensweise verliert er zunehmend Ansehen im Polizeirevier und unter seinen Vorgesetzten. Ein zentrales Element der Handlung besteht außerdem in Max' Unfähigkeit, wichtige Frauen in seinem Leben zu retten. Nach dem Verlust von Ehefrau und Tochter gelingt es ihm in **Max Payne 2** nicht, den Tod einer wichtigen Informantin zu verhindern. Und zu allem Überfluss muss er mit ansehen, wie seine neue Flamme Mona Sax in seinen eigenen Armen verblutet (außer im alternativen Ende auf der höchsten Schwierigkeitsstufe). Auch Teil 3 wird diesen [illegible]



Verbittert, hart und vom Leben mitgenommen. Max Payne kennt nur noch eine Lebensmotivation: erbitterte Rache.

Filmreife Schießereien dank beeindruckender Technik



ZERSTÖRBARE UMGEBUNG
Wird ein Gegner aufgrund der Wucht eurer Schüsse durch eine Glasscheibe gestoßen, zersplittert diese und er fällt hindurch. Große Teile der Umgebungsobjekte in **Max Payne 3** sind zerstörbar.

HOHE DETAILDICHTE
Jede einzelne Kugel und jede dazugehörige Patronenhülse wird in Echtzeit berechnet, was besonders im Zeitlupenmodus sehr spektakulär wirkt.

BLEIBENDE SCHÄDEN
Nicht nur der Umgebung sieht man die Auswirkungen der vielen Schusswechsel an, auch Max und seine Kontrahenten erleiden Verletzungen. Und zwar genau dort, wo sie auch getroffen werden. Die Wunden bleiben so lange am Helden sichtbar (auch in Zwischensequenzen!), bis er Schmerzmittel einnimmt und sich so heilt.

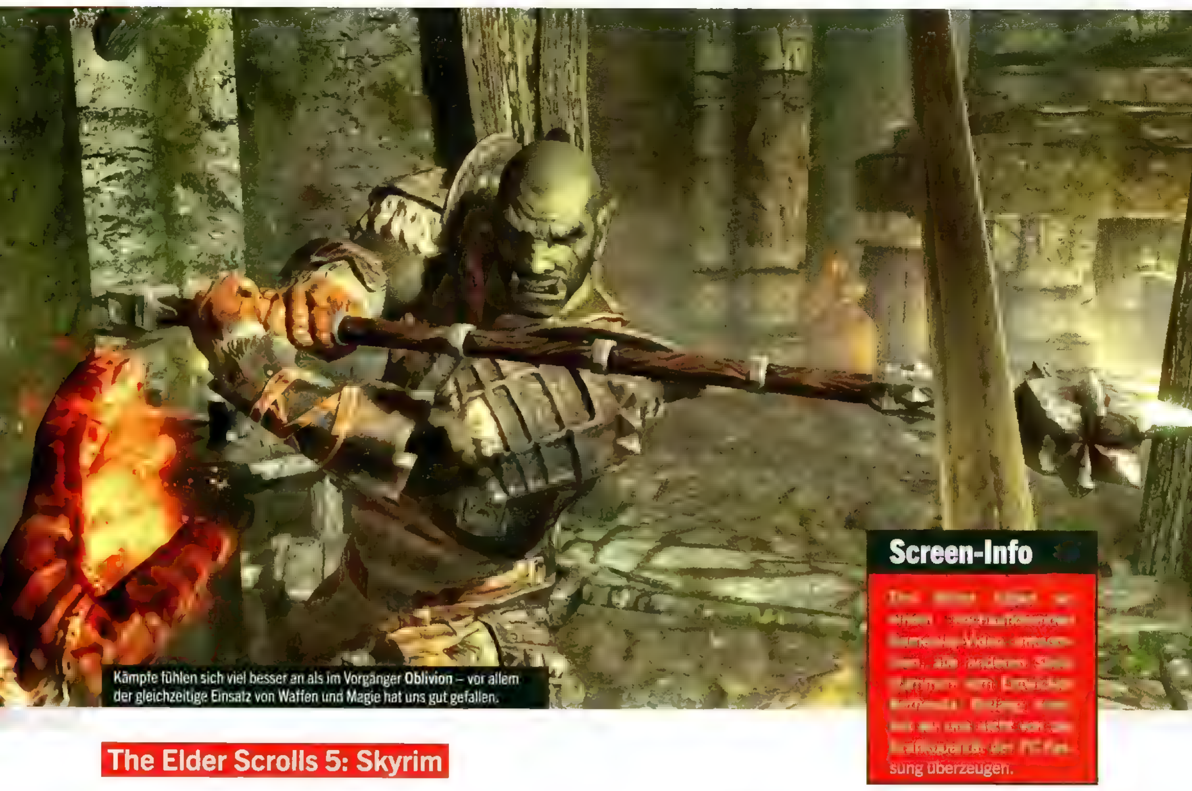
auf dem Bildschirm hervorgehoben werden. Ein wenig wie in der TV-Serie **24**. Dazu kommen die Rockstar-typischen, sehr gut vertonten Dialoge zwischen den Charakteren, die die Story vorantreiben sollen. Die Handlung selbst verläuft nicht streng linear, sondern springt in zeitlicher Hinsicht vor und zurück. Neben dem Spielausschnitt auf dem Busbahnhof sahen wir noch eine weitere Mission in New York, die inhaltlich zwar vor Max' Umzug nach São Paulo spielt, sich im Spiel aber auch als Rückblick zwischen zwei Missionen in der brasilianischen Stadt abspielen könnte. Sicher wissen wir's noch nicht, da Rockstar bisher keine Details zur Story und deren Verlauf Preis gibt. In New York sehen wir jedenfalls einen Max, wie wir ihn aus dem Vorgänger kennen: volles Haar, glattrasiert und seinen schwarzen Ledermantel tragend. Der unfreiwillige Held durchläuft bis zum Ende des Spiels also nicht nur eine innere Entwicklung, er wechselt auch mehrfach sein äußeres Erscheinungsbild. Fans der bisherigen Teile sollen dadurch ebenso auf ihre Kosten kommen wie Neulinge, die sich einfach nur ein cool inszeniertes Action-Spiel in der von Rockstar gewohnten Qualität wünschen. Nach unseren gesammelten Eindrücken meinen wir: Es sieht ganz danach aus, dass beide Zielgruppen glücklich mit dem dritten **Max** werden dürften. Und wir sowieso!

Im Verlauf der Handlung entwickelt sich Max nicht nur emotional weiter, er ändert auch sein Äußeres. Diesen Vin-Diesel-Look behält er also nicht dauerhaft bei.

Viktor meint erleichtert

„Waffenstarrendes Action-Spektakel vom Feinsten!"

Groß war meine Anspannung vor der Präsentation. Kaum etwas war bisher bekannt, zu viele Fragen offen. Wird hier wirklich ein Spiel zusammengeklöppelt, dass den Namen **Max Payne** zu Recht trägt? Entsprechend groß war die Erleichterung, als mir klar wurde, dass meine anfänglichen Zweifel unbegründet waren. Schon nach dem ersten Kugelwechsel hatte ich das Bedürfnis, selbst Hand anzulegen und jeden einzelnen Schuss so atemberaubend wie möglich zu inszenieren. Die Schießereien sind **Max Payne** in Reinkultur und stylisch wie nie zuvor! Schade nur, dass Teil 3 ein wenig mit der düsteren Atmosphäre bricht.



Kämpfe fühlen sich viel besser an als im Vorgänger **Oblivion** – vor allem der gleichzeitige Einsatz von Waffen und Magie hat uns gut gefallen.

Screen-Info

[illegible] sung überzeugen.

The Elder Scrolls 5: Skyrim

Die Hände zum Himmel ...

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Bethesda Game Studios | Hersteller: Bethesda Softworks | Termin: 11. November 2011

Text: Felix Schütz

Endlich angespielt: Wir begaben uns mehrere Stunden lang auf Drachenjagd.

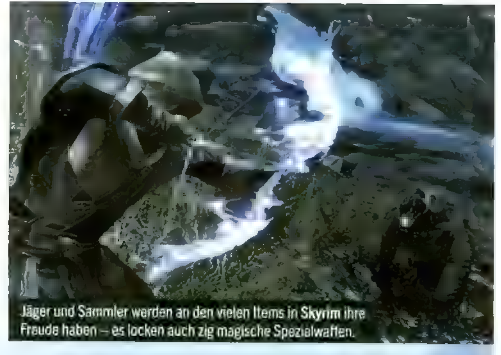
Bis zum Release von **The Elder Scrolls 5: Skyrim** sind es nur noch wenige Wochen – da war es an der Zeit, dass wir endlich selbst Probe spielen können! Etwa drei Stunden lang sind wir mit der Xbox-360-Fassung in **Skyrim** abgetaucht – ein großer Spaß, der ungeheure Lust auf mehr machte.

Die ersten Schritte

Unser erster Ausflug in **Skyrim** beginnt in einer Höhle, etwa 45 Minuten nach dem eigentlichen Spieleinstieg. Bethesda will nicht, dass der Anfang vorzeitig gespoilert wird, die Spieler sollen die Geschichte selbst erleben. Sicher ist nur: Zunächst wird der Spieler typisch für **The Elder Scrolls** ein Gefangener sein, zur Exekution bestimmt, der sich im Laufe des Tutorials aus seiner Misere befreit und hinaus in die Welt zieht. Die unzähligen Details der Charaktererstellung mit ihren zig Rassen und Aussehensmerkmalen überspringen wir, stattdessen wählen wir einfach den erstbesten Helden, den uns das Spiel anbietet. Denn wir wollen endlich raus ins Freie, raus in diese offene Fantasywelt, die in etwa so groß ausfällt wie die von **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, dabei aber viel mehr Inhalte bieten soll – mehr als 200 Stunden wird man laut Bethesda benötigen, um alles zu sehen!

Totale Freiheit

Unser Held marschiert durch eine zerklüftete, raue Gebirgslandschaft. Bäume und Sträucher durchziehen die steinige Umgebung, Wasserfälle ergießen sich in kleine Flüsse, in weiter Ferne ziehen Wolken träge an den Bergspitzen vorbei. Auch die Farben tragen ihren Teil zu der dichten, nordischen Stimmung bei – anstelle quietschbunter Fantasy, wie man sie etwa in Blizzard-Spielen zu Gesicht bekommt, setzt **Skyrim** auf erdige und realistische Farbgebung, passend zu den glaubhaften Kostümen, Rüstungen und Waffen. Dicht ist die Mittelalteratmosphäre von Anfang an, nicht zuletzt dank der lebendigen Umgebung – schon nach wenigen Schritten flitzt uns etwa ein Hirsch entgegen, gefolgt von einem Jagdhund und im Anschluss sein Besitzer, ein Jäger, der es auf das Wild abgesehen hat. Als wir ihn ansprechen, bietet er uns einige seiner Waren zum Verkauf an. Doch wir wollen nicht shoppen, wir wollen eine Aufgabe! Unser Questlog ist noch völlig leer, also steuern wir schulterzuckend den nächstbesten Ort an. Um den Weg zu finden, öffnen wir die hübsche Übersichtskarte, die nun direkt aus der Spielwelt herauszoomt, ansonsten aber ähnlich funktioniert wie in **Fallout 3** – sobald man einen Ort entdeckt hat, darf man ihn bequem per Schnellreise ansteuern. Wir machen uns also auf nach Riverwood, ein lauschiges Dörfchen, das an einem Fluss liegt und herrlich belebt wirkt: NPCs quatschen uns an, laufen herum, gehen ihrem



Jäger und Sammler werden an den vielen Items in **Skyrim** ihre Freude haben – es locken auch zig magische Spezialwaffen.



Über NPC-Begleiter (ähnlich wie in **Fallout: New Vegas**) will Bethesda zwar nicht zu viel verraten, doch sicher ist: Es gibt sie.

Sammleredition & Altersfreigabe



Wie erwartet wird natürlich auch **The Elder Scrolls 5: Skyrim** in einer Sammlerausstattung erhältlich sein. Die riesige Box enthält:

- Eine 12 Zoll hohe und aufwendig produzierte Statue des Drachen Alduin, der in der Geschichte von **Skyrim** eine wichtige Rolle einnimmt
- Ein hochwertiges Artbook mit über 200 Seiten, das neben vielen farbigen Zeichnungen auch ein Vorwort des Game Directors Todd Howard und Kommentare des Entwicklerteams enthält
- Eine Film-DVD mit der Dokumentation „The Making of The Elder Scrolls V: Skyrim" bietet Einblicke in die Entwicklung des Spiels.

Die Collector's Edition kostet 150 €

Da **Skyrim** auch einige brutale Finishing Moves inklusive Enthauptungen enthält, war die Frage nach der Altersfreigabe denkbar spannend. Mitte September gab Bethesda dann Entwarnung: **The Elder Scrolls 5: Skyrim** wird in Deutschland ab 16 Jahren freigegeben und komplett ungeschnitten sein!

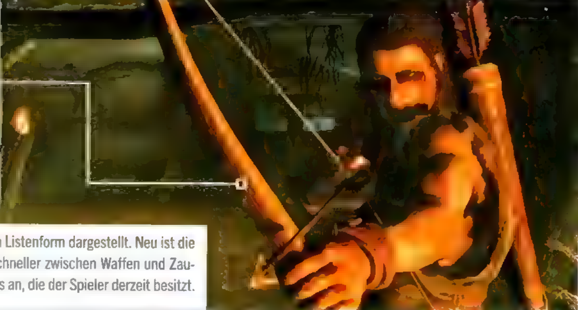


Tagewerk nach. Beim Schmied erkundigen wir uns gleich nach Arbeit. Er trägt uns auf, für ihn einen eisernen Dolch anzufertigen – so lernen wir den Umgang mit dem Schmiedehammer und damit eines von mehreren Handwerksystemen in **Skyrim**. Anders als in **Oblivion** hat das Schmieden übrigens nichts mehr mit dem Reparieren von Items zu tun – denn Ausrüstung verliert in **Skyrim** keine Haltbarkeit mehr. Ein Schwert bleibt beispielsweise immer so scharf wie am ersten Tag.

Noch mehr Action

Wir betreten die Dorftaverne, erkundigen uns bei dem Wirt Orgnar, ob er einen Job für uns hat. So erfahren wir von einem Kopfgeld, das auf eine Banditengruppe ausgesetzt ist – den Auftrag nehmen wir gerne an und machen uns gleich auf den Weg zu unserem Zielort, ein nördlich gelegenes Camp mitten in der frostigen Tundra. Zwar hätten wir uns für die Reise auch ein Pferd zulegen (sprich: kaufen oder stehlen!) und damit flott zu unserem Ziel reiten können, doch wir entschließen uns zu einem altmodischen Fußmarsch. So können wir besser die Umgebung erkunden – unser Kompass blendet unterwegs Symbole ein, sie stehen für die vielen Höhlen, Minen und Geheimnisse, die links und rechts am Wegesrand von **Skyrim** warten. So verlockend! Doch wir bleiben standhaft und suchen das Banditencamp auf – es kommt zum ersten Kampf. Obwohl die Gefechte aus der Ego-Perspektive stark an die aus **Oblivion** erinnern, gibt es einen wichtigen Unterschied: In **Skyrim** darf der Spieler die rechte und die linke Hand des Helden unabhängig voneinander mit Waffen, Schilden oder Zaubern belegen. Zum Vergleich: In **Oblivion** konnte man stets Waffen schwingen und dabei zwischendurch Zauber einsetzen. In **Skyrim** hingegen müssen diese manuell ausgewechselt werden. Das Coole daran: Man darf Waffen und Zauber nun auch kombinieren – beispielsweise braten wir unseren Feind zunächst mit einer linkshändigen Flammenwalze und setzen dann mit ein





Im Inventar von **Skyrim** werden Items – typisch für Bethesda-Spiele – in Listenform dargestellt. Neu ist die Möglichkeit, Gegenstände in eine Favoritenliste aufzunehmen, um so schneller zwischen Waffen und Zaubern wechseln zu können. Kleine Symbole zeigen zudem die besten Items an, die der Spieler derzeit besitzt.

Schmieden, Alchemie und mehr: Die Crafting-Systeme in Skyrim

In Skyrim gibt es mehrere Wege, um die Ausrüstung des Helden auf Vordermann zu bringen.



Kochen
Verschiedenste Zutaten sind in der Spielwelt verteilt: Von Tieren kann der Spieler Fleisch gewinnen, diverse Kräuter pflückt man am Wegesrand und Früchte oder Pilze findet man nicht nur in der Wildnis, sondern auch in den Vorratslagern von Banditen und anderem Gesocks. All das Zeug lässt sich zu neuen Gerichten verkochen, Fleisch etwa wird am Lagerfeuer gegrillt. Die Speisen füllen nicht nur Lebenspunkte auf, sondern können auch besondere Boni gewähren.

Alchemie
Ähnlich wie in früheren **The Elder Scrolls**-Spielen ist es auch in **Skyrim** möglich, verschiedenste Tränke zu brauen. Dazu sammelt der Spieler allerlei Zutaten, von Pilzen und Kräutern über Körperflüssigkeiten und Knochenstaub bis hin zu Insekten – selbst Bienen lassen sich im Flug fangen! Diese Rohstoffe werden an Alchemietischen zu nützlichem Gebräu verarbeitet.



Verzaubern
Überflüssige magische Gegenstände darf man in **Skyrim** an Verzauberpulten auseinanderbauen, um so ihre Eigenschaft zu extrahieren – das Item wird dabei zerstört. Die so gewonnene Verzauberung lässt sich anschließend auf jedes beliebige Item übertragen – vorausgesetzt, man besitzt die dafür benötigten Seelensteine.

Schmieden
Eine Änderung im Vergleich zu **Oblivion**: Items haben keinen Ausdauerwert mehr. Stattdessen darf der Spieler selbst neue Gegenstände schmieden. Außerdem ist es möglich, Waffen und Rüstungen an Werkbänken und Wetzsteinen mehrmals aufzuwerten.

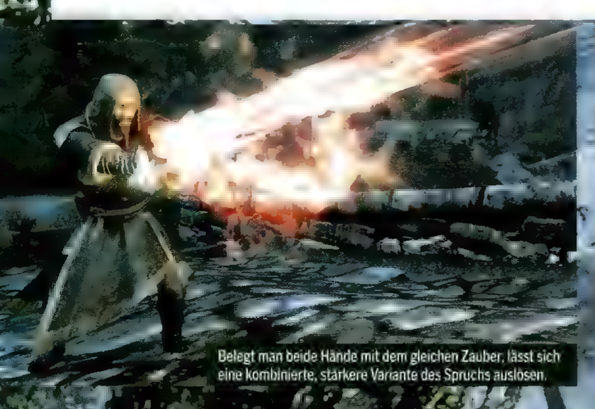
paar rechtshändigen Schlägen im Nahkampf nach. Damit dieser Wechsel möglichst flott abläuft, hat Bethesda ein neues Favoritenmenü eingefügt, das Konsolenspielern prima gefallen dürfte – PC-Spieler hingegen machen es einfach wie in **Oblivion**, legen also ihre Lieblingsausrüstung und Zaubersprüche bequem auf die Schnelltasten 1 bis 8. Die Kämpfe selbst fühlen sich übrigens besser als in **Oblivion** an: Gegner besitzen ein größeres Bewegungsrepertoire und hin und wieder wird ein Gefecht mit Finishing Moves in Zeitlupe beendet, etwa als sich unsere Axt knirschend in den Kopf unseres Widersachers gräbt. Selbst Enthauptungen sind möglich! Trotz solcher Szenen ist **Skyrim** ab 16 Jahren freigegeben – und zu 100 Prozent ungeschnitten.

Stets zu Diensten

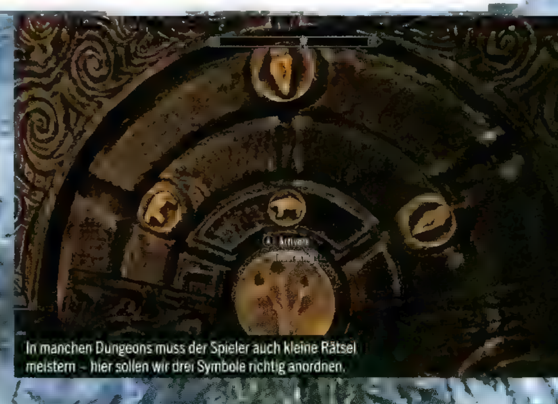
Nachdem wir die Banditenbande erledigt haben, meldet sich unser Questlog: Wir sollen nun die Stadt Whiterun aufsuchen, um dort unsere Belohnung einzustreichen. Gesagt, getan! Dort angekommen, erfahren wir, dass wir den Jarl Bargruuf the Greater besuchen sollen, den Regenten von Whiterun. Er trägt uns endlich die erste Hauptquest auf: Seine Ländereien werden von einem Drachen bedroht, wir sollen die Gefahr abwenden. Dazu müssen wir einen Dungeon erkunden, Bleak Falls Barrow. Dort soll eine Schrifttafel verborgen sein, die wir für einen Wissenschaftler des Jarls beschaffen müssen. Los geht's!

Hinab in die Tiefen

Es gibt etwa 150 Dungeons in **Skyrim**, jeder davon wurde sorg-



Belegt man beide Hände mit dem gleichen Zauber, lässt sich eine kombinierte, stärkere Variante des Spruchs auslösen.



In manchen Dungeons muss der Spieler auch kleine Rätsel meistern – hier sollen wir drei Symbole richtig anordnen.


Kämpfe gegen Drachen kommen – laut Entwickler – völlig ohne Skripts aus. Der Spieler muss die Echsen besiegen, um ihre Seelen zu ernten und so neue Magie zu erlernen.

fältig von Hand designt. Das merkt man auch, denn Bleak Falls Barrow wirkt stimmiger und durchdachter als die generischen Höhlen in **Oblivion**. So müssen wir nicht nur eine (toll inszenierte) Riesenspinne als Miniboss lynchen und reichlich Untote zurück in ihre Gräber prügeln, sondern auch Fallen ausweichen und – man glaubt es kaum – sogar mehrere Rätsel lösen! Ein versperrtes Tor öffnet sich etwa erst, nachdem wir drei Symbolschalter in der Nähe richtig betätigt haben – eine willkommene Abwechslung im actionreichen **Skyrim**-Alltag. Am Ende des Dungeons legen wir uns mit einem untoten Priester an und luchsen ihm die Steinplatte ab. Quest gelöst – zurück nach Whiterun!

Drachendreschen

Bei Balgruuf erhalten wir die letzte Aufgabe unserer kurzen Anspielsession: Der stämmige Jarl bittet uns, gemeinsam mit einigen NPC-Kriegern jenen Drachen zu bekämpfen, der sein Städchen bedroht. Mit magischer Breitaxt in der Hand, gehörntem Helm auf dem Kopf und reichlich Heiltränken im Inventar machen wir uns zielstrebig auf in die Wildnis – und werden an einem verfallenen Wachturm fündig: Der Drache düst klasse animiert auf uns herab, spuckt uns Feuer entgegen, unser Lebensbalken sinkt bedrohlich, wir suchen hinter einer Mauer Deckung. Wie knackt man so ein mächtiges Viech? Während unsere NPC-Begleiter um ihr Leben kämpfen, beharken wir das Biest erst mal mit Pfeil und Bogen und schicken einige Flammenstöße hinterher – so zwingen wir es zur Landung. Nun stürzen wir uns mit der Breitaxt auf die Riesenechse, schlagen ein ums andere Mal auf den Gegner ein – und sind siegreich. Ein tolles Erfolgserlebnis, das uns auch mit einer neuen Fähigkeit belohnt: Nun können wir die Seele des besiegten Drachen aufnehmen und erlernen so eine neue magische Fähigkeit – einen Drachenschrei, der es uns ermöglicht, Gegner mit einer magischen Druckwelle umzufegen. Cool!

Fragezeichen: Technik

Dass die PC-Version von **Skyrim** deutlich besser aussehen wird als die von uns gespielte Konsolenfassung, steht außer Frage. Doch uns hat bereits die Optik der Konsolenfassung gut gefallen – manch verwaschene Textur und schwindende Entfernungsdetails muss man zwar verkraften, doch dafür versöhnen der erwachsene und realistische Grafikstil und die Liebe zum Detail. Wie gut die PC-Fassung aussehen wird, erfahren wir erst Anfang November – dann endlich steht er an, der große Test zu **The Elder Scrolls 5: Skyrim**!


Typisch Bethesda: Die offene Spielwelt fällt riesig aus. Die Weitsicht ist bereits auf der Xbox 360 eindrucksvoll, auf dem PC dürfte sie noch wesentlich höher sein.

Felix meint

„Genau was ich erwartet habe – ein großes Spiel!"

Ich fange mal mit meinen Sorgen an, denn die sind es, die der nahende Test ausräumen muss. Bethesda macht aus der Story von **Skyrim** ein großes Geheimnis. Warum eigentlich? Ist die Geschichte denn wirklich *so* toll, dass man nichts davon spoilern darf? Oder knüpft **Skyrim** hier an seinen Vorgänger **Oblivion** an – der hatte zwar gute Nebenquests, doch die Hauptstory war eher enttäuschend. Da muss mich **Skyrim** also noch überzeugen! Ansonsten habe ich keinen Grund, an dem Spiel zu zweifeln: Die Spielwelt ist ernst, grimmig und stimmungsvoll, die Charakterentwicklung macht Spaß, die Kämpfe fühlen sich gut an und meine Lust auf bessere Items ist geweckt. Nun muss noch die PC-Fassung zeigen, dass sie die Konsolen technisch locker abhängen kann – dann endlich ist es da, mein Lieblingsspiel für diesen Winter!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Dieser fette Brocken ist einer der größten Bosse im Spiel. Der Kampf gegen ihn ist spektakulär, aber einfach gestrickt.

Screen-Info

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Mach dich frei!

Ein Action-RPG mit hektischen Kämpfen und ohne spielerische Zwänge!

Wir haben ein Problem: Gerade einmal zwei Stunden nachdem wir einen brandneuen Charakter erstellt haben und in die Spielwelt von **Reckoning** eingetaucht sind, werden wir beim erfolglosen Versuch, eine verzauberte Truhe zu entschärfen, verflucht. So ein Mist aber auch! Dadurch haben wir praktisch keine Zauber-Energie mehr, bis wir diesen nervigen Fluch losgeworden sind. Wie das geht? Keine Ahnung, wissen wir nicht! Wir sind schließlich gerade erst von den Toten auferstanden und einem Angriff der dämonischen Tuatha, böser und chaotischer Abkömmlinge einer alten, elfenartigen Rasse, entkommen. Dann sind wir beim Erkunden der offenen Spielwelt in Webwood gelandet, einem kleinen Dörfchen mit einem großen Spinnenproblem. Ehrensache, dass wir da versuchen zu helfen. Nun haben wir den Fluch am Hals, toll! Am Ende lassen wir uns von einem Entwickler helfen, der uns per Schnellreisesystem zur Nachbarstadt bringt, wo wir den entsprechenden Fachmann aufsuchen. Aha, so geht das! Gern hätten wir das alles gewusst, bevor wir uns an der verzauberten Truhe versuchten. Aber wirklich verärgert sind wir deshalb nicht, schließlich hat es fast schon Seltenheitswert, bereits in den ersten Spielstunden eines aktuellen Rollenspiels eine derartige spielerische Freiheit zu genießen.

Das fühlt sich gut an!

Was wir vor unserem Anspiel-Termin von **Kingdoms of Amalur: Reckoning** bereits wussten, klang verlockend: offene Spielwelt, klassische Fantasy, Abertausende Items sowie ein ausgefeiltes Kampfsystem im Stile eines Actionspiels. Und wir freuen uns, Ihnen bestätigen zu können: Das

?! FAQ

Kingdoms of Amalur: Reckoning? In wenigen Worten: Was ist das denn?
Das ist ein Single-Player-Open-World-Rollenspiel. Und zwar eines mit einer sehr klassischen Fantasy-Welt mit Zwergen, Elfen, Ents und Drachen.

Okay, das klingt zunächst etwas gewöhnlich. Macht das Spiel auch irgendwas neu?
Ja! Das Kampfsystem ist sehr direkt und actionorientiert – kein Vergleich zum trägen Gehampel, das normalerweise in RPGs als Kampf bezeichnet wird.

Also ist es eher ein Actionspiel?
Nein, ein Action-Rollenspiel. Denn trotz simpler Steuerung verbirgt sich im Spiel eine komplexe Rollenspielmechanik. Ihre Statuswerte sowie die Attribute Ihrer Ausrüstung bestimmen, welche Moves Ihre Spielfigur beherrscht und wie viel Schaden Sie an Ihren Widersachern anrichten.

Wie viele Klassen gibt es?
Es gibt drei Talentbäume, je einen für Krieger-, Schurken- oder Magier-Fertigkeiten. Es lohnt sich aber, Talente frei zu mischen.

Ist es sinnvoll, Mischklassen zu erstellen?
Jau, denn es gibt im Spiel das Schicksals-System. Je nachdem, auf welche Talentbäume Sie Ihre Fähigkeitspunkte verteilen – auf einen, auf zwei oder alle drei – schalten Sie verschiedene Schicksale frei, aus denen Sie jederzeit eines auswählen können. Das kann ein reines Kriegerschicksal sein oder eine Mischung aus Magier und Schurke. Schicksale bringen jeweils starke Fähigkeiten-Buffs mit sich, sodass es sich lohnt, mit verschiedenen Talent-Kombinationen zu experimentieren.

Alles klar. Und wie steht's um die Story?
Das ist nach ungefähr drei Stunden Spielzeit noch schwer zu beurteilen, aber hier der Einstieg ins Spiel: Der Gnomenforscher Fomorous Hugues werkelt am Seelenbrunnen, einer magischen Apparatur, die irgendwann Tote wiederbeleben soll. Und Ihre selbst erstellte Charakterleiche (kein Scherz!) ist der erste Patient, bei dem Hugues' Erfindung funktioniert. Unglücklicherweise wird die Anlage just in diesem Moment von einer Armee angegriffen, welche ganz Amalur bedroht ...

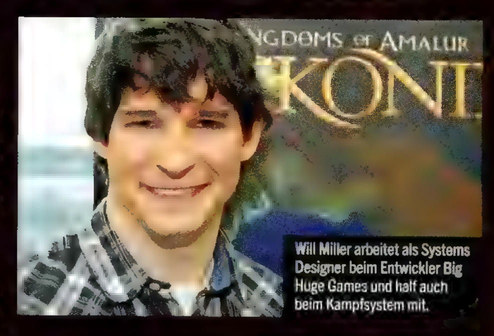
„Man muss in Rollenspielen Schaden nehmen!"

Wir unterhielten uns mit Will Miller, Systems Designer des RPGs.

PC ACTION: Sie vereinen im Kampfsystem von Reckoning jede Menge Features: Zwei Waffen, Magie, Fernkampf, Stealth, Blocks und Combos. War das schon immer so geplant?

MILLER: Wir einigten uns schon ganz zu Beginn des Projekts darauf, ein Rollenspiel mit einem ansprechenden Kampfsystem zu machen. Das war eines unserer großen Ziele und daher wollten wir es auch so zugänglich wie möglich machen. Daher heuerten wir jede Menge Leute an, die sich damit auskennen. Unsere Combat-Designer sind etwa Prügelspiel-Profis auf Turnier-Niveau. Aber um unser Kampfsystem gut erlernbar zu machen, haben wir auch auf manche Design-Idee verzichtet. Es gibt etwa keine komplexen Combos, die man lernen muss. Denn wenn man ein solches Spiel für eine Woche nicht spielt, ist man beim Weiterspielen merklich schlechter als zuvor. Das wollen wir nicht! Bei unseren Kämpfen kommt es auf Timing, Rhythmus und Abstand zum Gegner an. Wir haben da einige Grundpfeiler, etwa die Drei-Tasten-Combo, den Block oder das Parieren. Und wenn wir das mit verschiedenen Situationen, Timings und Rhythmen kombinieren, ergibt das ein wirklich komplexes Kampfsystem, das immer noch zugänglich bleibt.

PC ACTION: War es einfach, diese Ideen umzusetzen?



Will Miller arbeitet als Systems Designer beim Entwickler Big Huge Games und half auch beim Kampfsystem mit.

MILLER: Es war eine echte Herausforderung. Denn wenn ein Spieler sehr gut in Actionspielen ist, erwartet er, dass er einen Großteil der Gegner aus dem Weg räumen kann, ohne getroffen zu werden. Das ist ein Indikator für seinen Erfolg. In einem Rollenspiel muss man jedoch Schaden nehmen, damit man die richtigen Entscheidungen bei der Charakterentwicklung treffen kann. Eine Balance zwischen diesen beiden Prinzipien herzustellen war ... hart! Dann noch so viele Rollenspiel-Elemente wie möglich ins Kampfsystem zu integrieren – und andersrum –, das war ebenfalls eine Herausforderung. Das alles war ein ganz schön schwieriger Prozess.

Ob dieser Koloss den Ausweichrollen und blitzschnellen Angriffen dieses Schurken gewachsen ist?

ist wirklich alles drin! Und die Kämpfe steuern sich tatsächlich flott und direkt. Ihre Spielfigur bewegt sich im Gefecht herrlich flink von Gegner zu Gegner, blockt Angriffe, weicht mit Rollen aus und wechselt mühelos zwischen zwei Waffen oder diversen Zaubern. Und dennoch haben wir hier ein ganz klassisches Rollenspiel vor uns. Sprich: Mit der falschen Waffe richten Sie kaum Schaden bei Ihren Widersachern an. Es gilt, Resistenzen und Immunitäten zu beachten sowie Waffen, Items und Rüstungsteile mit Bedacht auszuwählen. Uns machte dieses Getüftel viel Spaß. Ebenso freute uns, dass es im Spiel tatsächlich sinnvoll ist, die drei Talentbäume Macht (Krieger), Finesse (Schurke/Ranger) und Magie (Zauberer) frei zu kombinieren. Unser Mix aus starkem Krieger und flinkem Schurken spielte sich prima und griff je nach Situation blitzschnell mit Feuerdolchen oder langsam und schlagkräftig mit einem Eis-Schwert an.

Wenige Tasten, viele Moves

Die Steuerung geht angesichts der vielen Möglichkeiten erstaunlich simpel von der Hand. In der uns gezeigten Xbox-360-Fassung nutzt man je eine Taste zum Schwingen der Primär- und Sekundärwaffe. Dann gibt es noch Tasten zum Blocken und Rollen. Außerdem können Sie aus vier Zaubersprüchen und Kampffertigkeiten wählen, indem Sie eine Modifikator-Taste halten und eine der Angriffstasten drücken. Das klingt nicht allzu spektakulär, erlaubt aber jede Menge verschiedener Moves – etwa indem man Tasten gedrückt hält oder bei Combos manche Eingaben verzögert. Je nach gewählten Talenten und Waffen agieren Sie im Kampf sehr unterschiedlich. Der Krieger schlägt etwa sehr träge zu, kann aber auch Gegner in der Luft jonglieren und gezielt Widersacher per Telekinese packen und zu sich zerren. Mit Schurken-Talenten metzeln Sie schneller und haben hohe Chancen auf kritische Treffer, außerdem können Sie Boni auf Schleich-Angriffe erhalten. Magier hingegen lassen schwebende Klingen durch die Lüfte sausen und decken Angreifer mit diversen Angriffszaubern ein.

Nicht immer optimal im Bilde

Als recht störend empfanden wir die träge Kamera, die gern das Kampfgeschehen aus den Augen verlor und sich nur widerwillig manuell nachjustieren ließ. Hier muss nachgebessert werden. Auch die zu hölzern animierten Questgeber und Gesprächspartner wirken noch unfertig, aber noch ist Zeit genug für gehörigen Feinschliff. Optisch sieht die Spielwelt Amalur schon jetzt ordentlich, wenn auch etwas statisch aus. Dafür werden die Gegner sowie die Rüstungsteile



Wer sich auf eine Krieger-Karriere konzentriert, darf riesige Hämmer schwingen.

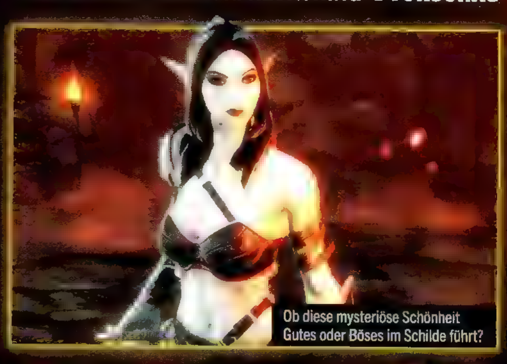


In der Spielwelt warten unzählige Ortschaften darauf, erkundet zu werden.

Ihrer Spielfigur schön detailreich dargestellt. Wir konnten auch einen Blick auf die PC-Version werfen, die merklich sauberer als die Xbox-Variante wirkt, ihre Konsolenwurzeln jedoch nicht verbergen kann. Einen wirklich guten Eindruck machten übrigens die charismatischen englischen Sprecher.

Welches Abenteuer soll's sein?

Neben dem guten Kampfsystem empfanden wir bei unserem Anspieltermin vor allem die eingangs erwähnte Freiheit bemerkenswert. Vielleicht liegt es daran, dass der Mutterkonzern des Entwicklerstudios bereits seit Jahren an einem Online-Rollenspiel im **Amalur**-Universum arbeitet? Und vielleicht sind einige Designs daraus in **Reckoning** gelandet? Denn wie in **World of Warcraft** wurde unsere Spielfigur innerhalb kürzester Zeit mit Nebenquests bombardiert und mit einer Vielzahl von Spielelementen konfrontiert. Da gibt es im Wald Kräuter für Alchemie zu finden und da hinterlassen Gegner Zutaten, um Juwelen herzustellen, mit denen sich wiederum gesockelte Waffen aufwerten lassen. Oder da findet man hier und da Bücher, in denen man die Geschichte des Fantasy-Reichs nachlesen kann. Kurzum: Wir wurden geradezu mit Eindrücken und Möglichkeiten erschlagen, hatten keine Chance, in der knappen Anspielzeit ein Thema gründlich zu verfolgen, und schauten uns einfach aufs Geratewohl um. Das machte Spaß, auch wenn wir uns ab und an ein wenig verloren fühlten. Am Ende verbrachten wir viel Zeit damit, giftige Spinnen umzulegen und Webwood von der achtbeinigen Plage zu befreien. Richtig cool war es dann, sich nachher mit den Journalisten-Kollegen auszutauschen. „Spinnen", meinte da einer: „Von denen habe ich gerade mal eine Handvoll gesehen!" Das ist klasse, wenn so kurz nach dem Spielstart bereits jeder sein eigenes Abenteuer erleben kann. Den Spielern derart viel Freiheit zu geben, das ist gewagt und das ist lobenswert!

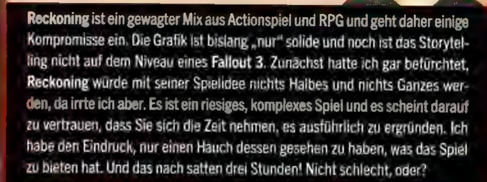


Ob diese mysteriöse Schönheit Gutes oder Böses im Schilde führt?

Sebastian meint



„Das gewagte Konzept geht für mich auf!"



Reckoning ist ein gewagter Mix aus Actionspiel und RPG und geht daher einige Kompromisse ein. Die Grafik ist bislang „nur" solide und noch ist das Storytelling nicht auf dem Niveau eines **Fallout 3**. Zunächst hatte ich gar befürchtet, **Reckoning** würde mit seiner Spielidee nichts Halbes und nichts Ganzes werden, da irrte ich aber. Es ist ein riesiges, komplexes Spiel und es scheint darauf zu vertrauen, dass Sie sich die Zeit nehmen, es ausführlich zu ergründen. Ich habe den Eindruck, nur einen Hauch dessen gesehen zu haben, was das Spiel zu bieten hat. Und das nach satten drei Stunden! Nicht schlecht, oder?

Diablo 3 verlangt eine ständige Internetverbindung – dafür sind aber auch rasch Mitspieler für eine Koop-Partie gefunden.

Screen-Info

Alle Screenshots haben wir mit der Beta-Version erstellt (Auflösung: 1.920 x 1.080), in der allerdings noch keine Kantenglättung möglich ist – darum wirken manche Bilder weniger scharf, als sie eigentlich sein könnten.

Diablo 3

Satan braten!

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Blizzard Entertainment | Hersteller: Blizzard Entertainment | Termin: Anfang 2012

Text: Felix Schütz

Genug gewartet: Blizzard öffnet die Pforten zur heiß begehrten Diablo 3-Beta.



Juhu, die Beta ist gestartet! Aber darf denn da schon jeder mitmachen?
Zunächst war die **Diablo 3**-Beta nur für Blizzard-Mitarbeiter sowie deren enge Bekannte, Freunde und Familie geöffnet. Seit Mitte September lädt Blizzard aber nach und nach auch Spieler aus aller Welt ein.

*Und wie komme ich in die **Diablo 3**-Beta?*
Blizzard verschickt keine Beta-Keys per E-Mail. Stattdessen wird der **Diablo 3**-Beta-Zugang direkt in Ihrem Battle.net-Account freigeschaltet, sofern Sie sich für die Beta beworben haben und ausgewählt wurden. Und so bewerben Sie sich:
1) Sie benötigen natürlich einen Battle.net-Account. Außerdem müssen Sie ein Blizzard-Spiel besitzen, das Sie mit Ihrem Battle.net-Account verknüpfen. Falls Sie das noch nicht gemacht haben: Loggen Sie sich auf www.battle.net mit Ihren Zugangsdaten ein, klicken unter „Account" auf „Spiele verwalten" und dann auf „Spiel hinzufügen oder erweitern". Dort geben Sie den CD-Key Ihres Spiels ein – egal, ob **Diablo 2**, **Starcraft 1** oder 2, **Warcraft 3** oder **World of Warcraft**.
2) Sobald Ihr Battle.net-Account mit einem Blizzard-Spiel verknüpft ist, klicken Sie unter „Account" auf „Beta-Profileinstellungen" und folgen dort den Anweisungen. Dann heißt es abwarten und hoffen, denn es gibt keine Möglichkeit, Blizzards Auswahlverfahren zu beschleunigen. Betteln bringt nix!
Achtung: Blizzard verschickt keine Keys per E-Mail und fordert Sie auch niemals per Mail auf, einem Link zu folgen, um Ihre Account-Daten einzugeben! Wenn Sie eine solche Mail erhalten, könnte ein Betrüger versuchen, an Ihre Account-Daten zu gelangen. Also gehen Sie kein Risiko ein: Loggen Sie sich einfach auf www.battle.net mit Ihren Accountdaten ein und schauen Sie unter „Account" nach, ob die **Diablo 3**-Beta unter „Ihre Spielaccounts" aufgelistet wird. So sind Sie auf der sicheren Seite.

*Welche Hardware-Anforderungen hat die **Diablo 3**-Beta?*
Minimal: Pentium D 2.8 GHz / Athlon 64 X2 4400+, Geforce 7800 GT / Radeon X1950 Pro, 1 GB RAM (1,5 GB unter Vista/Win 7)
Empfohlen: Core 2 Duo 2.4 GHz / Athlon 64 X2 5600+ 2.8 GHz, Geforce 260 / Radeon HD 4870, 2 GB RAM
Diese Anforderungen können sich bis zum Release des Spiels natürlich noch ändern.

Gibt es auch Neuigkeiten zum Auktionshaus?
Ja! Blizzard gab bekannt, dass Paypal als erprobter Partner für das Auktionshaus mit Echtgeldhandel gewonnen werden konnte. Bedeutet: Alle Geldgeschäfte werden über Paypal abgewickelt und sollten entsprechend sicher ausfallen.

Wenn die Beta läuft, dürfte es bis zum Release ja nicht mehr so weit sein – oder?
Blizzard nannte zum ersten Mal einen konkreten Releasezeitraum für **Diablo 3**: Das Spiel wird definitiv nicht mehr 2011 erscheinen, die Entwickler peilen nun Anfang 2012 an. Wir glauben: ein realistischer Termin!

Wie lange läuft die Beta denn noch?
Das steht noch nicht fest, allerdings erklärte Blizzard, dass die Beta nun – da **Diablo 3** erst 2012 erscheinen wird – ein wenig länger laufen wird als geplant. Es lohnt sich also nach wie vor, sich um einen Beta-Zugang zu bewerben!

Der Start der **Diablo 3**-Beta hatte für viele Spieler etwas Unwirkliches: Seit 2001, dem Releasejahr von **Diablo 2: Lord of Destruction**, warten unzählige Fans darauf, dass Blizzard endlich das nächste Kapitel der Monsterhatz einläutet. Nun ist es so weit: Die Beta-Version des Spiels läuft! Blizzard lädt derzeit mehr und mehr Teilnehmer ein, die einen ersten Vorgeschmack genießen dürfen: Rund zwei Spielstunden bietet die Beta-Fassung, die direkt bei Spielstart beginnt und den Weg der etwa zehn ersten Charakterlevels beschreibt. Enthalten sind nicht nur alle fünf Klassen, sondern man darf auch den ersten NPC-Begleiter und den ersten Handwerker kennenlernen, inklusive Crafting-System, jeder Menge Monster, zufallsgenerierter Levels und tonnenweise Beute. Die Beta endet mit dem Bosskampf gegen den Skelettkönig – auf dem Weg dorthin trifft man NPCs, führt Dialoge, löst Quests, erforscht Friedhöfe, Kathedralen, Höhlen und noch einiges mehr. Auch das umstrittene Auktionshaus ist bereits enthalten, hier darf man – vorerst nur gegen Spielgold – mit ersten Items handeln. Zur Erinnerung: Erst das fertige Spiel wird auch den Handel gegen echtes Geld ermöglichen, ganz ähnlich, wie man es etwa von Ebay kennt.

Erste Erkenntnisse

Was lernen wir aus der Beta? Vor allem, dass das Spiel großen Spaß macht: Das ist einfach **Diablo**, durch und durch – die fair bemessene Beta lässt daran keinen Zweifel. Die effektgeladenen Kämpfe, das hohe Spieltempo, die vielen Items, das liebevolle Design, all das macht überraschend schnell süchtig – und das ist gut so. Nur ein Manko hat die Beta noch: Sie enthält noch nicht die so wichtigen Runen, das Herzstück des Talentesystems (siehe unten). Auf diese Weise können sich die Beta-Spieler kaum ein eigenes Bild davon machen, wie vielfältig die Charakterentwicklung tatsächlich sein soll. Davon abgesehen läuft die Beta aber erstaunlich rund: Ernste Bugs blieben bislang aus, Abstürze und Verbindungsabbrüche waren selten – selbst jetzt, mehrere Monate vor Release, macht das Spiel auch technisch eine gute Figur. Inhaltlich hat Blizzard bereits etwas geändert: Die Talente werden nicht länger in einer öden Liste präsentiert, sondern sind nun in einer dreigeteilten Übersicht angeordnet (siehe unten). Eine weitere Änderung haben die Entwickler bereits angekündigt: Aufgrund des Feedbacks der Beta-Spieler wird das Ressourcensystem des Dämonenjägers überarbeitet – eine gute Entscheidung.

Kritik aus der Community

Einige Spieler kritisierten die Beta vor allem für den Schwierigkeitsgrad: das Spiel sei einfach zu leicht. Ein sinnloser Vorwurf, denn immerhin umfasst die Beta gerade mal mal die ersten paar Charakterlevels – da ist es völlig normal, dass der Anspruch eher niedrig angesetzt ist! Zumal **Diablo 3** vier Schwierigkeitsgrade bieten wird – damit sollten dann auch echte Profis auf ihre Kosten kommen.

Surftipp

Auf eu.battle.net/d3/de/ hat Blizzard nicht nur eine üppige Item-Übersicht hochgeladen, sondern auch eine Tabelle mit den Talenten aller fünf Klassen. Besonders cool: In einem Talentrechner darf man bereits Klassenbuilds zusammenstellen und sogar mit Runen ausstatten – so sind theoretisch schon jetzt alle möglichen Skill-Kombinationen planbar!



Im Fertigkeitenrechner darf man bereits alle Talente mit Runen kombinieren.

Das Talentesystem in Diablo 3

Die Charakterentwicklung kommt diesmal ohne Talentpunkte aus – wir erklären die Details.



Obwohl es weder Talentbäume noch Talentpunkte gibt, soll das System mehr Vielfalt bieten als im Vorgängerspiel.

Neue Skills nach Levelups

Aktive Talente sind in **Diablo 3** nicht mehr in Bäumen angeordnet. Diesmal sind sie in drei Kategorien **1** unterteilt, die sich für jede Klasse unterscheiden. Beim Hexendoktor gibt es etwa Fähigkeiten, die auf Natur- oder Geistermagie basieren sowie Unterstützungszauber. Bei Levelaufstiegen wird jeweils ein neuer Skill freigeschaltet. Ab Level 30 sind dann alle Talente verfügbar.

„Nur“ sechs Talente gleichzeitig

Anfangs hat man nur zwei Slots für aktive Talente **2** – erst auf den Stufen 6, 12, 18 und 24 schaltet man weitere Slots frei. Jeder lässt sich mit einem Talent belegen. Der Sinn dahinter: Nur Skills, die in diese Slots eingebettet sind, darf man auf den Maustasten oder der Talentleiste **3** platzieren! Zwar kann man die Skills auch jederzeit auswechseln, doch mitten im Kampf ist das denkbar schwierig – Blizzard will also, dass der Spieler sich gut überlegt, mit welchen sechs Fähigkeiten er in die Schlacht ziehen will.

Runen machen den Unterschied!

Der Kern des Talentesystems ist noch nicht in der Beta enthalten: die Runen! Man setzt sie einfach in den Runenslot **4** eines Talentes ein. Die Steinchen verändern die Fähigkeit, teils auf drastische Weise: Aus einem Froschfluch kann da schon mal eine Riesenkröte oder ein Echsenregen werden! Es gibt fünf Arten von Runen, jede mit unterschiedlichen Effekten. Auf höheren Schwierigkeitsgraden droppen zudem hochwertigere Runen – sieben Qualitätsstufen gibt es insgesamt.

Passive Talente

Auf den Stufen 10, 20 und 30 werden Slots für passive Talente **5** freigeschaltet – hier finden Eigenschaften Platz, die dauerhafte Boni gewähren, etwa höhere Lebenspunkteregeneration oder bessere Resistenzwerte.

Die Beta in Bildern: So beginnt Diablo 3

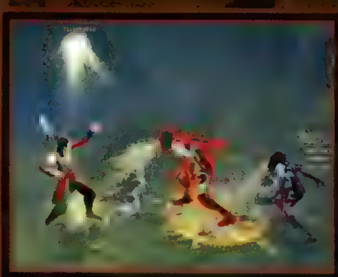
Auf einen Blick: Die wichtigsten Stationen der lang erwarteten, rund zweistündigen Diablo-3-Beta

1 Unser Beta-Abenteuer beginnt vor den Toren von Neu Tristram: Das lauschige Städtchen wird von Zombies belagert, wir helfen den Wachen bei der Verteidigung. Danach erfahren wir: Ein Meteorit ist in Tristrams alter Kathedrale eingeschlagen, seitdem sind dort die Untoten auf dem Vormarsch. Außerdem bekommen wir den Rat, Leah, die Nichte des Weisen Deckard Cain, in der Taverne aufzusuchen – sie hat Antworten für uns.



2 Leah schickt uns zurück zur Stadtwache, die uns nun bittet, mehrere Zombie-Mütter zu jagen, um die Angriffe der Untoten etwas abzuschwächen. Erstmals entlässt uns das Spiel nun in ein zufallsgeneriertes Außengebiet, das auch bei mehrmaligem Durchspielen Überraschungen bereithält: Mal erforschen wir einen Weinkeller, mal klettern uns Zombies aus einem Riss im Boden entgegen, mal steigen wir in ein Massengrab hinab – abwechslungsreich! Am Ende dieses Abschnitts erforschen wir das alte Tristam aus **Diablo 1** und **2** – in den Ruinen erledigen wir die Letzte der Untoten-Mütter.

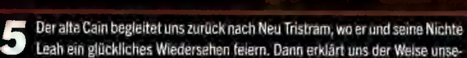
3 Zurück in Neu Tristram schließt sich uns die tapfere Leah kurzzeitig an. Gemeinsam begeben wir uns zu der Hütte von Adria, Leahs verschollener Mutter und Hexe aus **Diablo 1**. Im Keller der verlassenen Hütte finden wir eine große Kammer – dort wartet schon der Zombie Daltyn auf uns, ehemals treuer Captain des Königs und nun der erste (kinderleichte) Mini-Boss in **Diablo 3**. Nach dem Kampf bleibt Leah allerdings zurück – während sie Adrias Nachlass studiert, machen wir uns auf, um ihren Onkel Deckard Cain zu retten.







4 Cain ist seit dem schicksalhaften Meteoriteneinschlag in den Kellern der alten Kathedrale gefangen. Wir schlagen uns zu dem Gemäuer durch, steigen die Stufen herab – und finden uns in einem Dungeon wieder, der herrliche Erinnerungen an das erste **Diablo** wach werden lässt: Fallen, Monster, Schätze – alles zufallsgeneriert und genau so, wie es sein soll! Am Ende retten wir Cain vor einem Angriff durch Skelette.



5 Der alte Cain begleitet uns zurück nach Neu Tristram, wo er und seine Nichte Leah ein glückliches Wiedersehen feiern. Dann erklärt uns der Weise unsere nächste Aufgabe: Der Skelettkönig, bekannt aus **Diablo 1**, ist für den Aufmarsch der Untoten verantwortlich. Doch um ihn zu besiegen, benötigen wir zunächst seine alte Krone. Die allerdings kann uns nur Haedrig verschaffen, der traurige Schmied von Neu Tristram.





6 Haedrig hat einen schrecklichen Auftrag: Er soll einige Dorfbewohner – darunter seine Frau – erschlagen, die kurz davor stehen, sich in Zombies zu verwandeln. Wir nehmen ihm diese Bürde ab. Als Dank schließt sich Haedrig uns als Erster von drei Handwerkern an, außerdem schenkt er uns den Nephalem Würfel. Damit können wir Items nun jederzeit in ihre Bestandteile zerlegen und diese Baustoffe bei Haedrig zu neuer Ausrüstung umschmieden lassen.



7 Der Schmied weiß, wo wir die Krone des Skelettkönigs finden: In einer Gruft auf dem Friedhof. Der Weg dorthin führt durch ein weiteres zufallsgeneriertes Außengebiet mit kleinen Höhlen und Überraschungen. Auf dem Friedhof angekommen, klappern wir mehrere kurze Dungeons ab, bis wir das gesuchte Grab gefunden haben. Am Ende des Gewölbes überrascht uns der Dämon Manglemaw, ein Fleischberg, der unvermittelt durch eine Wand donnert, aber schnell niedergeknüppelt ist. Nach dem Kampf finden wir schließlich die gesuchte Krone. **Diablo**-Stimmung pur!

8 Wir übergeben Haedrig die gesuchte Krone zur Reparatur. Mit dem Schmuckstück machen wir uns auf den Weg zurück in die Kathedrale – dorthin, wo wir zuvor Cain gerettet haben. Nun können wir endlich weiter in den Kirchen-Dungeon hinabsteigen. In den Tiefen des stimmungsvollen Gewölbes stoßen wir auf eine dunkle Zeremonie: Inmitten eines magischen Zirkels wird ein Mann von mehreren bösartigen Kultisten festgehalten.



10 Schließlich arbeiten wir uns an das Ende des Gewölbes vor und stoßen – nach zig Monstern und noch mehr Beute – auf den Thronsaal des Skelettkönigs. Mit der Krone erwecken wir das Monstrum zum Leben – der finale Kampf beginnt. Wir weichen Keulenhieben aus, erledigen untote Helferkreaturen, werfen im Notfall einen Heiltrank ein und teilen natürlich ordentlich Schaden aus, so lange, bis der König besiegt und Tristram vorerst gerettet ist. Die Beta endet hier – und wir sind zufrieden.



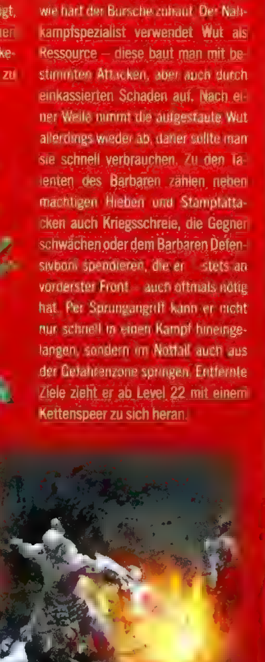
9 Beherzt platzen wir in die Zeremonie und befreien den Mann, der sich uns als Templer zu erkennen gibt. Kormac, so sein Name, ist einer von drei NPCs, die uns – falls gewünscht – dauerhaft durchs Spiel begleiten. Um Kormacs Vertrauen zu gewinnen, helfen wir ihm zunächst dabei, den Verräter Jondar, einen Totenbeschwörer, zu besiegen – danach schließt sich der Templer uns an.



Der Barbar

Das Nahkampfmonster setzt auf rohe Gewalt.

Keine andere Klasse vermittelt das Gefühl von Kraft besser als der Barbar: Wenn der Fleischberg zuschlägt, werden Gegner zerfetzt (manchem Zombies fliegt buchstäblich das Skelett aus dem Körper!), Möbel gehen zu Bruch und das Bild wird kräftig durchgeschüttelt – da spürt man richtig, wie hart der Bursche zuhaut. Der Nahkampfspezialist verwendet Wut als Ressource – diese baut man mit bestimmten Attacken, aber auch durch einkassierten Schaden auf. Nach einer Weile nimmt die aufgestaute Wut allerdings wieder ab, daher sollte man sie schnell verbrauchen. Zu den Talenten des Barbaren zählen neben mächtigen Hieben und Stampfattacken auch Kriegsschreie, die Gegner schwächen oder dem Barbaren Defensivboni spendieren, die er – stets an vorderster Front – auch oftmals nötig hat. Per Sprungangriff kann er nicht nur schnell in einen Kampf hineingelangen, sondern im Notfall auch aus der Gefahrenzone springen. Entfernte Ziele zieht er ab Level 22 mit einem Kettenspeer zu sich heran.



Der Hexendoktor

Vielseitige Pet-Klasse mit mächtigen Flüchen.



Als Ersatz für den Totenbeschwörer aus **Diablo 2** zieht diesmal der Hexendoktor ins Feld. Er setzt auf eine Mischung aus Voodoo-Magie, Flüchen, Gift und Nekromantie. So kann er von Beginn an drei Zombiehunde an seine Seite rufen, die sich auf die Gegner stürzen und sie beschäftigen, während der Doktor aus der zweiten Reihe mit Geistermagie und Giftpfeilen nachlegt. Gegnergruppen zermürbt er, indem er einen Krug in ihre Mitte wirft, aus dem kleine, hungrige Spinnen schlüpfen, oder aber er schleudert eine Handvoll Giftfrösche auf die Feinde – solche Attacken sind allerdings sehr ungenau und eignen sich daher kaum gegen Einzelziele. Super ist der Fledermaus-Flammenwerfer: Kleinere Gegner in der Nähe werden in dem kreischenden Flammenstrahl blitzschnell geröstet, so gleicht der Doktor sein eher behäbiges Spieltempo ein wenig aus. Als einzige Klasse in **Diablo 3** nutzt der Hexendoktor Mana als Ressource, wie man es aus **Diablo 2** kennt. Mana regeneriert von alleine, allerdings nicht so schnell wie die Arkankraft des hektischeren Zauberers.

Der Zauberer

Ein Massenvernichter auf zwei Beinen.

Fast wie in einem Actionspiel wirft der Zauberer mit Kettenblitzen, magischen Strahlen und arkanen Projektilen um sich – selbst ein Dutzend Monster und mehr ist in der Regel blitzschnell zu einem Häutchen Asche geklickt. Im Nahkampf erscheint der Zauberer zwar deutlich verwundbarer als auf Distanz, aber wehrlos ist er nicht: Mit dem Talent Diamond Skin steckt er kurzzeitig enorme Schadensmengen weg, dank seiner Frostnova friert er Gegner in der Nähe kurzerhand ein und mit seinem Teleport-Spruch tritt er im Notfall flink die Flucht an. Der Zauberer nutzt Arkankraft als Ressource – die ähnelt im Grunde dem Mana des Hexendoktors, regeneriert sich allerdings rasend schnell. Dadurch kann der Zauberer zig Angriffe hintereinander einsetzen – nicht zuletzt deshalb spielt er sich besonders einsteigerfreundlich.



Der Mönch

Ungewöhnlich, elegant und ein Gewinn für jede Spielergruppe.

Von allen Klassen spielt sich der Mönch am ungewöhnlichsten. Er ist schneller und raffinierter als der Barbar, aber auch verwundbarer und auf den ersten Blick weniger kräftig. Die Besonderheit des Mönchs sind seine Kombos: Nahkampfangriffe werden – ähnlich wie in vielen Action-Adventures – in einer Sequenz ausgeführt, der erste und zweite Schlag richtet nur normalen Schaden an, der dritte Hieb hingegen hat einen Schadensbonus. Diese Nahkampf-Talente lassen sich auch frei kombinieren. Einige von ihnen bauen Geisteskraft auf, die Ressource des Mönchs, während andere Talente diese Kraft wieder verbrauchen. Anders als Wut des Barbaren sinkt Geisteskraft jedoch nicht von alleine, sondern bleibt bestehen, bis sie verbraucht wird. Spielergruppen profitieren zudem stark von einem Mönch in ihren Reihen, da seine Mantra-Fähigkeiten dauerhafte, starke Boni für alle Mitspieler verleihen. Der Mönch erfüllt damit eine Rolle, die in **Diablo 2** noch dem Paladin zustand.

Der Dämonenjäger

Mit Pfeil und Feuer das Böse austreiben!

Klick, klick, klick ... im Sekundentakt lässt dieser Fernkämpfer Bogenpfeile oder Armbrustbolzen auf die Gegner niederprasseln. Zwar kann der flinke Jäger auch Nahkampfwaffen einsetzen, die sind aber eher als Zahnstocher zu werten. Daher gilt: Auf Abstand zum Gegner bleiben! Cool, aber etwas knifflig im Umgang ist der Ressourcen-Einsatz – denn der Dämonenjäger hat zwei davon: Hass nutzen Sie vor allem für Offensivtalente wie Granaten, Mehrfachschüsse, fächerförmige Wurfmesser oder Stachelfallen. Bei taktischen Fertigkeiten, mit denen Sie sich beispielsweise in einer Rauchwolke verstecken oder einen Geschützturm aufstellen, greifen Sie auf Disziplin zurück. Hass regeneriert sich fix, sodass Sie mit offensiven Fertigkeiten nur so um sich werfen können. Der Vorrat an Disziplin dagegen erholt sich langsamer, daher muss man die taktischen Fertigkeiten behutsamer einsetzen. Blizzard hat bereits angekündigt, an diesem System noch Änderungen vorzunehmen.



Felix meint

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

„Die Beta bestätigt, was eh schon jeder weiß: Die lange Wartezeit wird sich lohnen!"

Man mag es kaum glauben, aber die schier endlose Entwicklung von **Diablo 3** neigt sich langsam, aber sicher ihrem Ende zu. Einem glücklichen Ende, wohlgemerkt – daran lässt die **Diablo 3**-Beta nun wirklich keine Zweifel mehr. In rund zwei leichten, aber dafür vollgepackten Spielstunden gibt die Beta einen wunderbaren Einblick in die vielen – auch umstrittenen Neuerungen und Änderungen, die Blizzards Monsterhatz hoffentlich zu dem machen, was wir uns erhoffen: den einzig wahren **Diablo 2**-Nachfolger. Die Zufallsereignisse, die dichte Stimmung, die motivierende Beutejagd, die durchgestylten Klassen – für mich nur einige Highlights der Beta, die aber nur einen kleinen Teil des Spiels umfasst. Man sollte diese Version also auch nicht überbewerten. Was mich allerdings wundert: Die Beta enthält noch nicht die vielversprechenden Runen, die doch das A und O der Charakterentwicklung sein sollen! Ich hoffe, dass Blizzard die Steinchen noch in die Schnupperfassung einbaut, damit auch die Skeptiker eine Chance haben, sich von dem neuen System zu überzeugen.

Screen-Info

Diesmal dürfen Sie auch aus der Verfolgerperspektive spielen. Das sieht allerdings etwas anders aus als auf diesem Bild.

Dank Splitscreen-Modus können an einem PC bis zu vier Spieler auf Alien-Jagd gehen.

Serious Sam 3: BFE

Mord ist sein Hobby

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Croteam | Hersteller: dtp Entertainment | Termin: 22. November 2011

Text: Toni Opl

„Serious" Sam Stone ist zurück, um ordentlich Alien-Hintern zu versohlen.

Eine komplexe Story? Ein Deckungssystem? Automatische Gesundheitsregeneration? Perks? Ränge und Level-ups? Pah! Die **Serious Sam**-Reihe steht seit Anbeginn ihrer Tage nur für eines: Dauerfeuer auf riesige Gegnerhorden. Daran wird auch Teil 3 nichts ändern. Der Titelzusatz **BFE** steht nicht etwa für „Big f***ing Erection", sondern für „Before First Encounter". **Serious Sam 3** ist nämlich das Prequel zum Debüt von 2001 und erzählt, wie es zu den Geschehnissen im Original kam. Serienkenner werden demnach neben völlig neuen Levels und Feinden auch zahlreiche Elemente aus **Serious Sam: The First Encounter** wiederfinden. Dazu gehören beispielsweise ägyptisch angehauchte Landschaften oder die kopflosen Kamikaze-Bomber, die mit einem lauten „AAAAAAAAAAAAAAAAAAH!" auf den Spieler zustürmen. Dank neuer Engine sollen die Areale jetzt noch größer und die Feinde noch zahlreicher sein.

Altmodisches Handgemenge

Eine der größten Neuerungen ist, dass Sam jetzt auch Nahkampfattacken einsetzen kann. Hierfür schwingt er unter anderem einen dicken Vorschlaghammer, der mehrere Monster mit einem wilden Rundumschlag niederstreckt. Und wenn's sein muss, reißt Sam einem Alien-Zyklopen auch gerne mal das Glupschauge mit bloßen Händen aus. Nicht ganz neu, weil dezent von **Bulletstorm** geklaut, ist ein Energie-Lasso, mit dem sich Bauten einreißen und Feinde in Stücke schneiden lassen. Das Waffenarsenal ist wie immer überaus reichhaltig und umfasst Pistolen, Schrotflinten, Gatling-Guns, Raketenwerfer und die altbekannte Kanone, die riesige Kugeln verschießt. So ganz können sich die kroatischen Entwickler den aktuellen Shooter-Trends aber anscheinend doch nicht verschließen. Das Sturmgewehr, bei dem man auch durch ein schickes holografisches Visier blicken kann, erinnert ganz klar an die **Modern Warfare**-Serie. Als besonderes Schmankerl kündigte Croteam einen kooperativen Kampagnenmodus für bis zu 16 Spieler an. Dabei werden Schwierigkeitsgrad und Gegnergruppen dynamisch an die Zahl vorhandener Spieler angepasst. Dazu gesellen sich klassische, kompetitive Modi wie Capture the Flag oder Last Team Standing.

Toni meint



„Hirn aus, PC an, durchladen und Feuer frei!"

Moderne Shooter wie **Bad Company 2** oder **Modern Warfare 2** gehören zu meinen absoluten Lieblingstiteln. Dennoch habe ich auch gegen stupides Dauergeballer nichts einzuwenden. Und hier kommt mir **Serious Sam 3: BFE** gerade recht. Da muss man sich nicht groß einarbeiten, Maps auswendig lernen oder Waffen freispielen, sondern hat ab der ersten Sekunde Spaß. Perfekt, um einfach mal abzuschalten. Besonders gespannt bin ich auf den 16-Mann-Koop-Modus. Ich mag mir gar nicht ausmalen, was da in einem voll besetzten Match abgeht. Hoffentlich betreibt Croteam nicht zu viel Gegner-Recycling.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10



DER NACHFOLGER DER ERFOLGREICHEN UND VON DER PRESSE GEFEIERTEN ROLLENSPIEL-PARODIE
Grotesque Tactics II
DUNGEONS & DONUTS
EXKLUSIV FÜR PC
AB OKTOBER IM HANDEL
KÄMPFE DICH DURCH DUNKLE VERLIESE AUF DER SUCHE NACH NAHRUNG
STEUERE MEHRERE PARTY-MITGLIEDER IM KAMPF GEGEN HIPPIE-SKELETTE
VERSUCHE NEUE MITGLIEDER FÜR DEINE PARTY ZU GEWINNEN.
WWW.GROTESQUE-GAME.DE
HEAD UP GAMES



Die Independence-Pass-Rennen finden in den verschneiten Rocky Mountains statt – Obacht beim Driften!

Screen-Info

Die hier abgebildeten Bilder wurden uns von EA zur Verfügung gestellt und zeigen höchstwahrscheinlich die PC-Version. Die von uns gespielte PS3-Variante kann grafisch nicht ansatzweise mithalten.

Need for Speed: The Run

Drift ins Blaue

Genre: Rennspiel | Entwickler: EA Black Box | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 18. November 2011

Text: Sascha Lohmüller

Einmal quer durch die virtuellen USA – selten war diese Reise so actionreich.

Ins spätsommerliche Paris zu fahren ist immer toll, sich dort Spiele anzuschauen noch besser. EA präsentierte uns dort das neue **Need for Speed** mit dem äußerst passenden Namen **The Run**.

Vorsicht, Schuldenfalle!

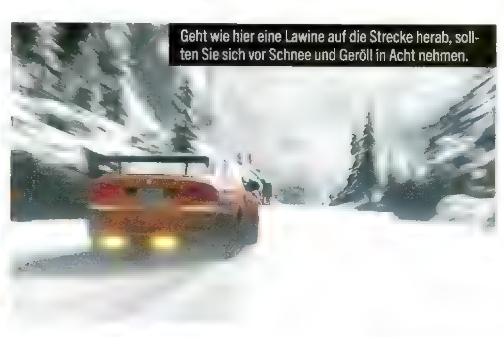
Der Hauptcharakter von **The Run**, Jack Rourke, hat ein Problem: Schulden. Und weil er diese Schulden dummerweise bei den falschen Leuten angehäuft hat, muss Jack um sein Leben bangen. Die einzige Möglichkeit, das Geld zu besorgen, besteht darin, ein Straßenrennen zu gewinnen. Wer als Erster von 200 Fahrern den „Run" von San Francisco bis New York schafft, sackt 25 Millionen Dollar Preisgeld ein. Doch der Untertitel **The Run** hat noch eine zweite Bedeutung für das neue **Need for Speed**. Denn rund ein Zehntel der Spielzeit sind Sie per pedes unterwegs. Diese Zu-Fuß-Missionen sind eine Art interaktiver Zwischensequenzen. Sie rennen unter anderem Autos hinterher, werden von der Polizei verfolgt oder aus einem Helikopter beschossen. Am Ende der spielbaren Zwischensequenzen schwingen Sie sich aber immer zurück ans Steuer eines Autos und widmen sich der nächsten Rennstrecke. Selbiges taten wir auch am Ende der Präsentation und schnappten uns einen der bereitliegenden PS3-Controller.

Das ist ja Einöde!

Die erste fahrbare Strecke führt uns in die staubige Einöde Nevadas. Desert Hills, so der Name, dürfte dem einen oder anderen bereits aus dem Gamescom-Trailer bekannt vorkommen. Bevor wir uns jedoch auf die Jagd nach den anderen Fahrern machten, breitete sich Ernüchterung aus. Denn trotz der nagelneuen Frostbite-Engine unter der Haube passte sich das uns gebotene



Die Zu-Fuß-Missionen sind im Grunde spielbare Zwischensequenzen, in denen Jack einen fahrbaren Untersatz sucht.



Geht wie hier eine Lawine auf die Strecke herab, sollten Sie sich vor Schnee und Geröll in Acht nehmen.

„Der Spieler ist zu jeder Sekunde Teil der Action!"

Drew Hahn, Community-Chef von Black Box, stand uns Rede und Antwort.


Drew Hahn ist Community Manager bei EA Black Box.

PC ACTION: Unter der Haube von The Run schlummert ja die neue Frostbite-Engine mit ihrer tollen virtuellen Zerstörung. Nutzt ihr die Technologie auch für ein detailliertes Schadensmodell?

HAHN: „Es gibt ein vollständiges Schadensmodell und wenn ihr euer Auto schrottet, müsst ihr die Rücksetzfunktion nutzen und den Abschnitt neu fahren. Zudem gibt es verschiedene Schadensstufen, die aber eine recht sanfte Auswirkung auf euer Auto haben. Unsere Philosophie ist es, den Spieler nicht zu sehr zu bestrafen. Wenn ihr also gegen einen Felsen fahrt und das Auto zerlegt, spult ihr zurück, aber wenn ihr ihn nur streift, verbeult euer Gefährt bis zu dem Punkt, an dem ihr womöglich einen leichten Seitendrall oder Ähnliches bemerkt. Aber ihr könnt keine Räder verlieren oder dergleichen. Das Schadensmodell ist allerdings präzise: Wenn ihr mit der rechten Seite an einem Felsen vorbeischrammt, ist natürlich auch die rechte Seite beschädigt, und je schneller ihr beim jeweiligen Kontakt fahrt, desto stärker ist der Schaden."

PC ACTION: Eine große Neuerung ist ja die Einführung der Zu-Fuß-Missionen. Die letzte prominente Rennspiel-Serie, die so etwas versucht hat, war Driver, und der Entwickler ist damit auf die Nase gefallen. Was macht ihr besser?

HAHN: „Der einzige Grund für die Zu-Fuß-Missionen ist der, dem Spieler die Story weiterzuerzählen. In den früheren Serienteilen seid ihr die ganze Zeit herumgefahren und die Story wurde zwischendrin durch Videos erzählt. Wir wollen euch diesmal aber in jeder Sekunde Teil der Action sein lassen, wollen, dass ihr den Controller nicht zwischendurch beiseitelegt. Ich denke, das funktioniert ganz gut und lässt den Spieler die Story deutlich näher erleben. **Need for Speed** ist aber immer noch ein Rennspiel und wird auch immer eines bleiben. Die Missionen außerhalb der Autos machen vielleicht zehn Prozent des Spiels aus."

PC ACTION: Es wird also keine rennspielfremden Elemente wie Shooter-Sequenzen oder andere völlig unpassende Dinge geben?

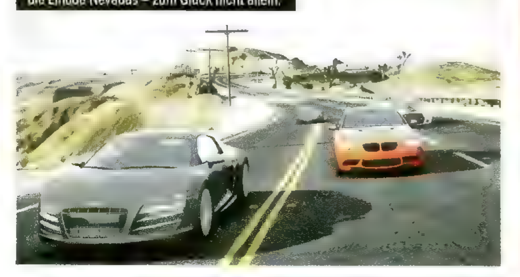
HAHN: „Nein, es wird keine Situation entstehen, in der ihr beispielweise frei in der Welt herumlauft. Im Grunde sind es immer kurze Actionsequenzen, in denen ihr nach eurem nächsten Auto sucht. Der Hauptcharakter versucht ja, möglichst schnell von San Francisco nach New York zu gelangen. Wenn er also nicht in einem Auto hockt, ist sein wichtigstes Ziel immer, schnell wieder in eines einzusteigen und weiterzufahren. Denn schließlich kann er nicht einmal ansatzweise so schnell rennen, wie er fährt. In wirklich jeder Zu-Fuß-Mission lauft ihr also so schnell wie möglich zum nächsten Fahrzeug.

Bild qualitativ der drögen Nevada-Strecke an. Die letzten beiden Serienteile, **Hot Pursuit** und **Shift 2 Unleashed**, machten optisch deutlich mehr her, auch auf Sonys Heimkonsole. Ebenfalls unschön: Einige Gegenstände auf und neben der Strecke sowie der Gegenverkehr erscheinen mitunter sehr plötzlich. Hier und da wuchs sogar virtuelles Gras auf dem Asphalt. Allerdings versicherte man uns, dass bis zum Release im November noch gehörig an der Grafik geschraubt werde – eine gewisse Skepsis bleibt.

Gesetz der Serie

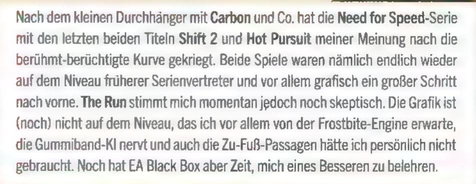
Auf der Strecke angekommen, fühlen sich Serienkenner gleich heimisch. Fahrgefühl, Fahrzeughandling, Steuerung – all das wirkt vertraut und erinnert stark an **Hot Pursuit**. Leider hat Black Box auch eine weitere Tradition der Serie fortgesetzt: die Gummiband-KI. Mal fahren die Gegner, als fänden sie den dritten Gang nicht, dann wiederum überholen sie Sie locker, obwohl Sie bergabwärts geradeaus fahren – extrem nervig und störend! Ihre Boostfunktion lässt sich nach wie vor einfach per Taste aktivieren, ist nur begrenzt einsetzbar und lädt sich durch besondere Aktionen wie knappe Ausweichmanöver etwas schneller wieder auf. Für andere Aktionen hingegen, etwa Überholmanöver oder lange Drifts, erhalten Sie Erfahrungspunkte und schalten so im Laufe der Kampagne Herausforderungen, Abzeichen und weitere Features frei. Auch die Rennen selbst bieten genug Abwechslung, obwohl es im Grunde ja nur darum geht, 199 andere Fahrer zu überholen. Das beste Beispiel dafür ist die zweite spielbare, ebenfalls in mehrere Etappen unterteilte Strecke: Independence Pass. Hoch in den verschneiten Gipfeln der Rocky Mountains gelegen, duelliert sich Jack hier mit einem einzelnen Konkurrenten auf einem gesperrten Bergpass. Dieses Duell wird jedoch dadurch aufgelockert, dass ständig Lawinen auf die Strecke rattern. Und wenn eine solche den Konkurrenten von der Straße fegt, vergibt man dem Spiel auch die altbekannten **Need for Speed**-Schwächen …

Auf der Desert-Hills-Strecke fahren Sie durch die Einöde Nevadas – zum Glück nicht allein.



Sascha meint

„(Noch) nicht auf dem Niveau, das ich erwarte!"


Nach dem kleinen Durchhänger mit **Carbon** und Co. hat die **Need for Speed**-Serie mit den letzten beiden Titeln **Shift 2** und **Hot Pursuit** meiner Meinung nach die berühmt-berüchtigte Kurve gekriegt. Beide Spiele waren nämlich endlich wieder auf dem Niveau früherer Serienvertreter und vor allem grafisch ein großer Schritt nach vorne. **The Run** stimmt mich momentan jedoch noch skeptisch. Die Grafik ist (noch) nicht auf dem Niveau, das ich vor allem von der Frostbite-Engine erwarte, die Gummiband-KI nervt und auch die Zu-Fuß-Passagen hätte ich persönlich nicht gebraucht. Noch hat EA Black Box aber Zeit, mich eines Besseren zu belehren.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

In den ländlichen Szenarien von **Wargame** balgen sich Sowjets und Nato um die Kontrolle kleiner Ortschaften – oder wie hier um ein Atomkraftwerk.

Screen-Info

Wargame: European Escalation

Befehle von oben

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Eugen Systems | Hersteller: Dtp | Termin: November 2011

Text: Peter Bathge

Aus gottgleicher Perspektive schreiben Sie die Geschichte des Kalten Krieges neu.

Auf andere herabblicken und ihr Schicksal lenken wie eine Marionette: Dieses Privileg ist üblicherweise den Redakteuren der PC ACTION im Umgang mit ihren Praktikanten vorbehalten. Normalsterbliche erleben solche Allmachtsfantasien allenfalls in **Wargame**: Der Kameraausschnitt lässt sich in diesem Echtzeit-Strategiespiel so weit herauszoomen, bis Soldaten und Militärvehikel nur noch kleine, bunte Symbole sind und die Schlachtfelder wie Satellitenaufnahmen aus Google Maps aussehen. Ein Klick genügt jedoch und schon rauscht die Kamera blitzschnell zurück Richtung Erdboden, wo sie die wunderschönen Gefechte aus nächster Nähe einfängt. Solch einen flüssigen Perspektivenwechsel hat selbst das letzte Projekt der Entwickler nicht hinbekommen, das in Ausgabe 10/2010 mit 85 Spielspaßpunkten prämierte **Ruse**.

Historische Halbwahrheiten

In **Ruse** spielten Sie den Zweiten Weltkrieg nach, für **Wargame** hat sich das Pariser Studio Eugen Systems ein fiktives Szenario ausgesucht: 1983 eskaliert der Kalte Krieg zwischen dem Warschauer Pakt (Sowjetunion sowie osteuropäische Verbündete) und der NATO (USA plus der kapitalistische Rest der Welt). Das passierte in der Realität freilich nicht, sonst würden wir heute in sibirischen Arbeitslagern schuften oder unsere Freudenmädchen in US-Dollar bezahlen. Ihren Konflikt tragen die beiden Supermächte in Mitteleuropa mit Panzern, Hubschraubern und Infanterieeinheiten aus; die Atomwaffen der USA und der UdSSR klammert das Spiel ebenso aus wie Flugzeuge. Die Kampagne inszeniert den Ost-West-Konflikt im Rahmen von vier sogenannten Operations: jeweils fünf Missionen



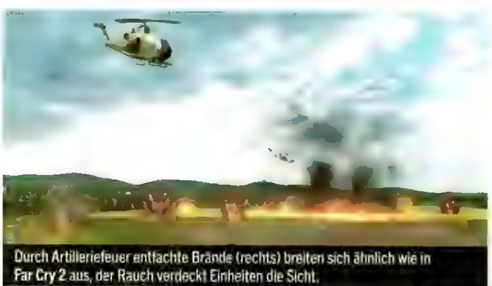
Die Einheitenbalance basiert auf dem Stein-Schere-Papier-Prinzip. Kampfverbände aus unterschiedlichen Truppentypen sind auf alle Gefahren vorbereitet.



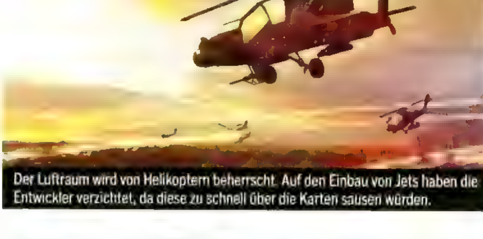
Artilleriegeschosse sind tödlich, besitzen aber einen großen Streuradius; ein Kundschafter am Zielort erhöht die Präzision Ihrer Distanzeinheiten.



Infanterie überquert die riesigen Karten an Bord von Truppentransportern und Hubschraubern.



Durch Artilleriefeuer entfachte Brände (rechts) breiten sich ähnlich wie in **Far Cry 2** aus, der Rauch verdeckt Einheiten die Sicht.



Der Luftraum wird von Helikoptern beherrscht. Auf den Einbau von Jets haben die Entwickler verzichtet, da diese zu schnell über die Karten sausen würden.

lange Feldzüge, in deren Verlauf Sie Truppen von einer Schlacht in die nächste übernehmen. Die Geschichte erzählen Zwischensequenzen, die an den knappen Stil von Nachrichtensendungen angelehnt sind. Auf eine Story mit Charakteren und Dialogen wie in **Ruse** verzichtet Eugen Systems.

Aberwitzige Authentizität

Die Aushebung neuer Truppen hat sich im Vergleich zu **Ruse** ebenso geändert: Sie benötigen kein eigenes Gebäude mehr für jede Vehikelkategorie; der per Menü georderte Nachschub marschiert einfach über den Rand der Karte ins Kampfgeschehen. Welche der rund 300 Einheitentypen für den Kauf zur Verfügung stehen, bestimmen Sie selbst: Vor Missionsbeginn stellen Sie wie in einem Sammelkartenspiel ein Deck aus 20 bis 30 Truppen zusammen. Die Auswahl ist gigantisch. Allein der deutsche Leopard-2-Panzer existiert in einem halben Dutzend Ausführungen, alle mit detailliert recherchierten Angaben zu Heckpanzerung, Treibstoffverbrauch oder Bewegungsgeschwindigkeit (je nach Untergrund unterschiedlich!). Ein Traum für Realismus-Freaks, in deren Keller sich alte Ausgaben des **bundeswehr-journals** neben selbst bemalten Plastik-Panzermodellen stapeln.

Wer soll das bezahlen?

Beim Kauf von Bazooka-Infanterie, mobilen Flaks und anderen Einheiten entscheiden Sie sich für billige Rekruten oder engagieren Elitesoldaten, für die Sie entsprechend mehr blechen. Einheiten sammeln aber auch im Kampf Erfahrung. Ihre Transaktionen wickeln Sie mit Kommandopunkten ab. Diese erhalten Sie durch die Einnahme von Sektoren, für die Sie teure, leicht gepanzerte Kommandofahrzeuge benötigen. Mit den Punkten errichten Sie zudem Treibstoffdepots. Von denen tingeln Lkws und Hubschrauber zur Front und zurück, um Ihre Kampfverbände mit Munition und Sprit zu beliefern. Gut, dass **Wargame** in der Vergangenheit spielt – bei den heutigen Ölpreisen würde Sie die Benzinversorgung der Armee teurer zu stehen kommen als uns die Unterhaltsforderungen geschwängerter Supermodels.

Gruppenbalgerei

Der Mehrspielermodus bietet auf 20 Karten Platz für acht Spieler. Dabei streben Sie danach, alle Einheiten des Gegners oder lediglich seine Kommandofahrzeuge zu zerstören. Außerdem gibt es einen King-of-the-Hill-Modus sowie optionale Punkte- und Zeitlimits. Wartezeiten in der Lobby überbrücken Sie, indem Sie nebenbei Einheitendetails im Almanach studieren. Ihr durch Siege erhöhter Rang dient **Wargame** als Indikator, um Spieler mit ähnlicher Begabung zusammenzuführen. Außerdem unterstützt das Spiel die Bildung von Teams und Clans.

Peter meint



„Ich poliere schon mal meinen Feldstecher."

Aber nur, um die Nachbarin beim Bodenturnen zu bespitzeln! Denn die Übersicht behalte ich in **Wargame** dank der flüssigen Zoom-Funktion auch ganz ohne Sehhilfe. **Wargame** verspricht das **Arma 2** des Strategie-Genres zu werden: eine äußerst realistische Kriegssimulation mit irrer Detailfülle. Eingebettet ist das Ganze in eine minimalistische Benutzeroberfläche, die trotz ihrer Zugänglichkeit mehr taktische Optionen erlaubt als in **Ruse**. Eine wichtige Frage lassen die Entwickler im Moment aber noch unbeantwortet: Dient der Solofeldzug von **Wargame** wie im Quasivorgänger nur als aufgeblähtes Tutorial für den Mehrspielermodus?

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

Fans des ersten Teils sind sauer: Syndicate wird ein Ego-Shooter!

Screen-Info

Syndicate

Ungewisse Zukunft

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Starbreeze Studios | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 1. Quartal 2012

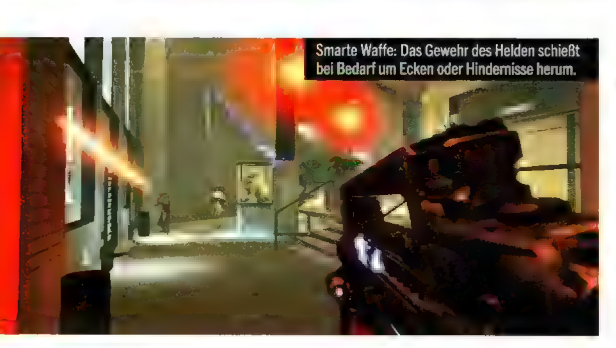
Text: Robert Horn

Altes Spiel mit neuem Konzept: Ein Klassiker wird wiederbelebt.

Es ist immer wieder schön zu sehen, dass Spiele aus grauer Vorzeit, mit denen viele Menschen nostalgische Erinnerungen verbinden, neu aufgelegt werden. Umso schöner ist es, wenn es Titel sind, die nicht nur ein tolles Spielprinzip, sondern auch eine glaubwürdige Handlung besitzen. **Syndicate** ist genau so ein Kandidat. Auch wenn die Entwickler das alte Spielprinzip von 1993, taktische Echtzeitstrategie, über Bord geworfen haben, bleibt die düstere und spannende Welt von **Syndicate** erhalten.

In Zukunft ist alles doof

Syndicate wirft Sie in eine düstere Zukunft im Jahr 2069: Die Welt wird von den drei Megakonzernen Eurocorp, Cayman Global und Aspari regiert, die verbissen gegeneinander und um die Macht kämpfen. Denn, so der Leitspruch des Spiels: „Wirtschaft ist Krieg!" Um ihre Ziele zu erreichen, benutzen die Konzerne elektronisch verbesserte Agenten (in diese Rolle werden die Spieler schlüpfen), die für sie die Drecksarbeit erledigen. Die gesamte Welt und alle Menschen darin sind über die sogenannte Dart-6-Biochip-Technologie permanent vernetzt. Ein Umstand, den sich die Konzerne zunutze machen und der wohl einen Großteil des Gameplays bestimmen wird. Ähnlich den Augmentierungen aus **Deus Ex: Human Revolution** besitzen die Agenten spezielle körperliche Verbesserungen, die ihnen helfen, im Kampf die Oberhand zu gewin-



Smarte Waffe: Das Gewehr des Helden schießt bei Bedarf um Ecken oder Hindernisse herum.



Gefallenen Gegnern lassen sich Informationen aus den Ohren ziehen – im wahrsten Sinne des Wortes.


Der Agent Miles Kilo ist im Auftrag des Eurocorp-Syndikats unterwegs.

Ein geliebter Vorgänger

Der Vorgänger aus dem Jahre 1993 hat einen bis heute berühmten Papa:



Das Ursprungs-**Syndicate** stammt von einer Firma, die sich vor allem Ende des letzten Jahrtausends einen Namen gemacht hat: Bullfrog Productions. Das Studio wurde 1987 von keinem Geringeren als Peter Molyneux gegründet und hat einige der bekanntesten Spiele dieser Zeit entwickelt, etwa **Populous**, **Theme Park** oder **Dungeon Keeper**. Electronic Arts kaufte die Entwicklerschmiede 1995, Peter Molyneux selbst verließ die Firma einige Jahre später. 2004 kam schließlich das Ende für Bullfrog, als EA einige seiner Entwicklerstudios unter EA UK zusammenfasste. In Bullfrogs große Fußstapfen tritt jetzt, bei der Neuauflage von **Syndicate**, ein anderes Studio, nämlich Starbreeze. Die Schweden sind vor allem für ihr sehr gelungenes **The Chronicles of Riddick** bekannt und wagen nun für **Syndicate** einige radikale Neuerungen, die nicht jedem Fan der alten Teile schmecken dürften.



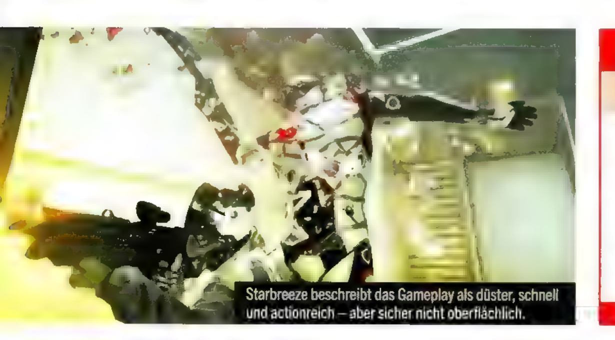
nen. So können Spieler zum Beispiel die Zeit verlangsamen oder über das digitale Netzwerk in die Köpfe anderer Menschen eindringen. Noch ist nicht klar, was genau uns erwartet, aber die Möglichkeiten lassen uns fantasieren: Wie wäre es, eine feindliche Wache zu kontrollieren, sie ihre Waffe gegen sich oder andere richten zu lassen, ihre Gedanken zu lesen, ihre Bewegungen, sogar ihre Gedanken zu erfahren? Neu ist diese Zukunftsvision allerdings nicht: Auch das Pen&Paper-Rollenspiel **Shadowrun** zeichnet schon seit 1989 ein ähnliches Bild einer von Konzernen regierten Welt (dort gibt es allerdings Orks, Trolle, Elfen und Drachen) und auch **Deus Ex** zeigt, welch spannende Geschichten man in einem nahen Zukunftsszenario erzählen kann.

Grande Katastrophe!

Der größte Schock für Fans des Vorgängers von 1993 ist mit Sicherheit das Vorhaben der Entwickler, aus **Syndicate** einen Ego-Shooter zu machen. Steuerte man früher noch bis zu vier Agenten gleichzeitig aus einer isometrischen Perspektive, wird es nun aus der Egoperspektive zur Sache gehen. Viele Kenner des ersten Teils befürchten deshalb ein stumpfes Actionspektakel, das nichts mehr mit den Vorgängern gemein hat. Die Entwickler versuchen jedoch zu beruhigen und erklären, dass es einen Vier-Spieler-Koop-Modus geben werde, um das alte Gefühl des Vier-Mann-Trupps aufrechtzuerhalten. Außerdem versuche man, so viele Hommagen wie möglich zu integrieren. Die Idee, den Spieler direkt in die Rolle eines Agenten schlüpfen zu lassen, gefällt uns dagegen richtig gut. Eine billige Ballerorgie wird **Syndicate** sicherlich nicht.

Es wird heftig

In einer solch düsteren Zukunft sollte klar sein, dass kein Platz für Nettigkeiten bleibt. Bereits bei der Ankündigung des Spiels verrieten die Entwickler, dass **Syndicate** brutal und finster werde. Schon das Ursprungsspiel verlangte einige unmoralische und kaltblütige Entscheidungen. Genau diese Atmosphäre wollen die Entwickler nun auch in die Neuinterpretation des Spiels transportieren. Zumindest grafisch sind sie dabei auf einem guten Weg, denn das Spiel mit Licht und Schatten beherrschen die Starbreeze Studios perfekt, wie das vielgelobte **The Chronicles of Riddick** beweist. Die wenigen Dinge, die bisher bekannt sind, werfen mehr Fragen auf, als sie beantworten. Liebhaber des Originals aus grauer Vorzeit dürften sich verschaukelt fühlen, während jüngeren Spielern der Titel rein gar nichts sagt. Wir sind gespannt, wie die Community weitere Details zum Shooter aufnehmen wird und ob in Zukunft Vorfreude oder Frust überwiegt.


Starbreeze beschreibt das Gameplay als düster, schnell und actionreich – aber sicher nicht oberflächlich.

Robert meint

„Gebt uns Spielern mehr düstere Zukunftsszenarien!"

1993 hatte ich andere Spiele auf meiner Festplatte als **Syndicate**. Das macht aber nichts, denn mit diesem Spiel hat die Neuauflage wohl nur noch die Hintergrundgeschichte gemeinsam. Auch wenn das Entsetzen vieler Spieler über den Genrewechsel groß ist, so habe ich mich doch sehr über diesen mutigen Schritt gefreut. Denn dass **Syndicate** eher ein **Deus Ex** als ein **Modern Warfare** wird, sollte klar sein. Und da ich erstgenanntes Spiel gerade wie ein Wahnsinniger spiele und schon immer ein großer Fan von Cyberpunk-Universen war, wecken die Infos zu **Syndicate** meine Vorfreude.

WERTUNGSTENDENZ: NICHT MÖGLICH

SO TESTEN WIR

Welche Ideen und Grundsätze stecken hinter der PC ACTION? Wir klären auf!

PC ACTION: Unsere Vorsätze

1. **Wir wollen Action! Immer!**
Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
Deshalb steht der Lesespaß an erster Stelle! Wir wollen Sie informieren, aber auch unterhalten!
3. **Ehrlichkeit schreiben wir groß!**
Und das nicht nur, weil das ein Substantiv ist. Wir sagen Ihnen rundheraus, wann und aus welchem Grund unsere Tests nicht unter Laborbedingungen stattfinden konnten, aus welcher Version die Screenshots stammen und welche ihrer Versprechen die Hersteller nicht gehalten haben.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
Sie wollen mehr Futter? In diesem Magazin finden Sie zusätzlich die besten Modifikationen und Karten zu Ihren Lieblingsspielen!
5. **Wir beißen Sie nicht!**
Schreiben Sie uns! Wir beantworten jeden Leserbrief seriös – nur nicht im Heft! Aber Vorsicht: Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade!

Awards



Der PC ACTION-Gold-Award
Diesen heiß begehrten Preis bekommt jede Software-Perle, die von der Redaktion mit einer Wertung von 85 Prozent Spielspaß oder mehr ausgezeichnet wurde.

Die Module

In großen Tests verwenden wir in der Regel drei Arten von Modulen:

INFO Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwickler-Porträt bis zum Vergleich mit anderen Genre-Vertretern.

PRO An den Pro-Modulen können Sie auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir am Spiel toll fanden. Ergo: Was grün ist, rockt!

CONTRA In den Contra-Modulen wird draufgehauen. Hier sagen wir Ihnen ungeschönt, was am Spiel nervt und so die Wertung drückt.

Die Wertungsgrenzen

90-100%	Herausragend: Wer bei diesem Spiel keinen Spaß hat, sammelt besser Muscheln oder Briefmarken.
80- 89%	Sehr gut: Selbst Genre-Neulinge könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
70- 79%	Gut: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger sowieso.
60- 69%	Befriedigend: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
50- 59%	Ausreichend: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
40- 49%	Mangelhaft: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
< 39%	Ungenügend: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	31.02.2010

SPRACHE/TEXT Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Hakenkreuze, Blut, abgetrennte Körperteile, Waffen und Gegner wurden entfernt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 2,5 GHz, 1 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 3 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Capture the Flag, Last Man Standing, Koop-Modus (Kampagne)

MAX. SPIELERANZAHL	64
SPIELMODI	7
SPLITSCREEN	Ja
VOICECHAT	Ja

Der Infokasten
Hier finden Sie alle harten Fakten zum Spiel. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis zu den Mehrspieler-Optionen. Besonderheiten heben wir hervor.

Die Meinung
Sie bekommen von uns immer unsere ehrliche Meinung. Und: Wir sagen Ihnen klar, mit welchen Gefühlen wir in den Test gingen. Schließlich hat jeder seine Vorurteile!

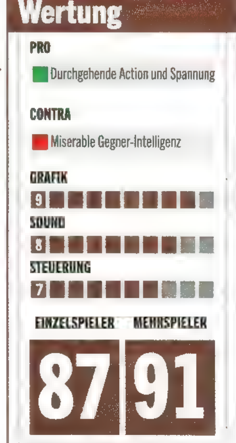
Die Wertung
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst hier die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

PC ACTION-Tester meint

„Für dieses Spiel verkaufe ich meine Exfreundin!"

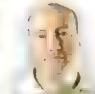
Mein Vorurteil ▸ Der erste Teil war spannend wie eine Bundestagsdebatte, deshalb habe ich von diesem Teil der Reihe nicht so viel erwartet.

Doch hier kracht's und scheppert's an jeder Ecke und ständig fliegt was in die Luft. Es vergeht keine Sekunde, ohne dass irgendwas Spannendes passiert. Schade nur, dass mein bleihaltiges Abenteuer schon nach drei Stunden in einem langweiligen Abspann gipfelt. 45 Euro dafür sind eine Frechheit! Zum Glück hält mich der Mehrspielermodus wesentlich länger bei der Stange.



MEINUNGSMACHE

Vorsicht, subjektiv! Was denkt die Crew über die Spiele des Monats?

WOLFGANG FISCHER  STEFAN WEISS  JÜRGEN KRAUSS  CHRISTOPH SCHUSTER  MARC BREHME 

RAGE (Test S. 50)



Ø WERTUNG: 8,6

- **Wolfgang Fischer:** Mag sein, dass der Ballerei die ganz großen Höhepunkte fehlen: **Rage** macht dennoch Laune. Ich will auch in anderen Shootern einen Wingstick! **9**
- **Stefan Weiss:** Wenn man wie ich einen schlechten Shooter wie **Global Ops: Commando Libya** durchgespielt hat, ist **Rage** ein wahrer Segen! **9**
- **Jürgen Krauss:** Wird leider den Erwartungen nicht gerecht. Ob das am Spiel oder an meinen Erwartungen liegt, ist allerdings nicht überliefert. **8**
- **Christoph Schuster:** **Battlefield, Call of Duty** und **Crysis** bitte nachrüsten – denn Ego-Shooter sind nach **Rage** ohne Bumerang einfach nicht komplett! **9**
- **Marc Brehme:** Also ich habe gar keine Erwartungen an **Rage** gehabt, deshalb konnte ich nicht enttäuscht werden. Mir taugt's. Aber was weiß ich denn schon? **8**

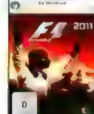
DRIVER: SAN FRANCISCO (Test S. 58)



Ø WERTUNG: 8,2

- **Wolfgang Fischer:** Mal abgesehen von der wirklich beknackten Hintergrundgeschichte ist die Neuauflage des Rennspiel-Action-Oldies richtig gut gelungen! **8**
- **Stefan Weiss:** Die Rückkehr der „Fahrerprüfung" hätten sich die Entwickler ruhig sparen können, dafür ist die Frisco-Umsetzung klasse! **8**
- **Jürgen Krauss:** Endlich wieder ein **Driver**, das den Namen verdient. Ein abwechslungsreicheres Rennspiel mit einer beknackteren Story finden Sie nirgends! **9**
- **Christoph Schuster:** Überraschungshit! **Driver** überzeugt, weil es einfach beknackt aus Überzeugung ist. Unter dieser Prämisse lässt sich wahnsinnig viel Spaß haben. **9**
- **Marc Brehme:** Ich finde es cool, per Shift-Feature in andere Autos springen zu können. Nur blöd, dass die PC-Version mal wieder später kam als die Konsolenfassung. **7**

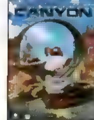
F1 2011 (Test S. 60)



Ø WERTUNG: 5,0

- **Wolfgang Fischer:** Ich frage mich ernsthaft, was die Entwickler im nächsten Jahr noch an der Serie verbessern wollen! Großes Rennsimulationskino! **9**
- **Stefan Weiss:** Oh, ein Rennsportspiel! Wie, ääh, „interessant". Ist bestimmt ganz toll – für andere Menschen, mich hingegen lässt das Gebrumme kalt. **2**
- **Jürgen Krauss:** Äh, Wolfgang: Sie könnten beispielsweise Hupen mit Nippeln einbauen. Oder Zombies über die Strecken wanken lassen. Da ist noch Luft! **6**
- **Christoph Schuster:** **F1 2011** simuliert die Formel 1 quasi perfekt – und genau darin liegt das Problem. Denn die Formel 1 ist anno 2011 einfach langweilig. **6**
- **Marc Brehme:** Soll gut sein, hab ich gehört ;) Rennsport, speziell Formel 1 macht mich in etwa so sehr an wie Tine Wittler in Strapsen. Von daher … **2**

TRACKMANIA 2: CANYON (Test S. 62)



Ø WERTUNG: 5,6

- **Wolfgang Fischer:** Ich hasse Episodenveröffentlichungen! Warum nicht ein paar Wochen länger entwickeln und dafür dann ein komplettes Spiel rausstellen? **6**
- **Stefan Weiss:** Oh, ein Funracer! Damit kann ich mich schon eher anfreunden. Vor allem die Bastelei eigener Strecken mit dem Editor wird sicher lustig. **7**
- **Jürgen Krauss:** Wie jetzt? Noch ein Rennspiel? Müssen die etwa jetzt noch schnell alle verramscht werden, bevor der Shooter-Herbst hereinbricht? **6**
- **Christoph Schuster:** Alter Wein in neuen Tetrapacks – klar macht der noch genauso heiter und blau, aber als Gourmet sind meine Ansprüche einfach höhere. **6**
- **Marc Brehme:** Ah, Tine Wittler hat 40 Pfund abgenommen und trägt neben Strapsen nun auch Highheels und Spitzen-BH. Lässt mich immer noch kalt. **3**

RED ORCHESTRA 2: HEROES OF STALINGRAD (Test S. 64)



Ø WERTUNG: 6,2

- **Wolfgang Fischer:** Ist es falsch, sich zu wünschen, dass Spiele, die sich mit dem Zweiten Weltkrieg beschäftigen, endlich komplett in der Versenkung verschwinden? **5**
- **Stefan Weiss:** Ja, Herr Fischer, das ist es! Nur weil du nicht über Kimme und Korn zielen kannst und ohne Killstreaks aufgeschmissen bist! **8**
- **Jürgen Krauss:** Das traurige Los unserer Generation: Immer wieder wirft man uns den Zweiten Weltkrieg vor – gern auch mal in Spieleform. Ich hab's satt! **4**
- **Christoph Schuster:** Während Großvater Krauß und Opa Fischer noch von damaligen „Heldentaten" zehren, reizt mich Jungspund **Red Orchestras** Authentizität. **8**
- **Marc Brehme:** Kenn ich noch aus den Anfangszeiten des Titels als kostenlose Mod. Na ja, reißt mich nicht vom Hocker, aber ist solide Shooter-Kost. Passt. **6**

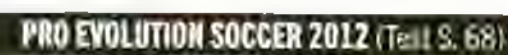
FIFA 12 (Test S. 66)



Ø WERTUNG: 6,8

- **Wolfgang Fischer:** Trotz des wie immer tollen Lizenzpaketes und überarbeiteten Gameplays werde ich mit dem neuen **FIFA** ebenso wenig warm wie mit dem Vorganger. **8**
- **Stefan Weiss:** Oh, ein Fußballspiel! Wie, ääh, „interessant". Ist bestimmt ganz toll – für andere Menschen, mich hingegen lässt das Gekicke kalt. **2**
- **Jürgen Krauss:** Fußball gehört bei Todesstrafe verboten, zumindest im echten Leben. Das wiederum würde **FIFA 12** und **PES 2012** den Charme des … **7**
- **Christoph Schuster:** Geil, diese Stadionatmosphäre – einfach Anlage voll aufdrehen und vom „Auf geht's, ihr Roten!" aus der Südkurve zum Sieg tragen lassen! **8**
- **Marc Brehme:** Ich sehe im Fußball-Duell dieses Jahres auch **FIFA** einen Hauch weiter vorn als **PES**. Spielerisch und – klar! – auch wegen der fetten Lizenzen. **9**

PRO EVOLUTION SOCCER 2012 (Test S. 68)





Ø WERTUNG: 7,2

- **Wolfgang Fischer:** Dank tiefgehender Änderungen in Sachen Spielmechanik gehört der Fußballthron dieses Jahr dem Team um Chefentwickler Seabass. **9**
- **Stefan Weiss:** Oh, noch ein Fußballspiel! Wie, ääh, „interessant"! Ist bestimmt ganz toll – für andere Menschen, mich hingegen lässt's immer noch kalt. **2**
- **Jürgen Krauss:** … Verruchten und Verbotenen anhängen und den Spielen auf diese Weise so etwas Ähnliches wie Seele einhauchen. Hach, das wäre schön! **7**
- **Christoph Schuster:** So herrlich ich die Atmo bei **FIFA 12** auch finde, auf dem Platz bleibt **PES 2012** einfach der Chef! Arigatō gozaimasu, Seabass-san! **10**
- **Marc Brehme:** Ich muss Fischer und Schuster widersprechen, gerade in Sachen Spielmechanik. Vielleicht bin ich aber auch nur zu blöd fürs PES-Passsystem. ;) **8**

Screen-Info

Die Screenshots wurden von uns selbst mit der finalen PC-Fassung des Spiels aufgenommen.



Angepisst? Wären Sie sicherlich auch, wenn die Regierung Sie 100 Jahre lang in eine Kühltruhe sperren würde.

Rage

Die Wüste bebt!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: id Software | Hersteller: Bethesda | Termin: 7. Oktober 2011

Text: Robert Horn, Christoph Schuster

Die Großmeister des Ego-Shooters melden sich mit einem postapokalyptischen Abenteuer zurück.

id software. Dieser Name bringt das Blut vieler Actionspieler in Wallung. Halbgötter. Erfinder des Ego-Shooters. Pioniere, Visionäre, Rockstars, das sind sie, diese Genies von id software. Die texanische Firma bringt seit über 20 Jahren Spiele heraus, spezialisiert ist sie auf Ego-Shooter. Die Mannen um Programmierer John Carmack gelten als Legenden, denn von ihnen stammt **Doom**, eines der wegweisenden Spiele der Geschichte. Und nun bringt ebendieses id software nach langer Durststrecke (das letzte Spiel, **Doom 3**, erschien 2004) erneut einen Shooter heraus, der die Welt begeistern soll: **Rage**. Mit einer postapokalyptischen Welt, großen Außenarealen und Rollenspielelementen wollen die Entwickler sich dieses Mal von vorherrschenden Klischees lösen („Ein id-Shooter ist düster und linear!") und eine neue Marke schaffen. Wir haben **Rage** auf einem zweitägigen Test-Event durchgespielt und sind zu einem eindeutigen Ergebnis gekommen: **Rage** ist ein grandioser Shooter – eine Revolution allerdings nicht. Die Gründe für unser Urteil erläutern wir Ihnen auf den folgenden Seiten. Obwohl sich **Rage** bru-

FAQ

Rage – was genau ist das?
Rage ist ein Ego-Shooter von id Software. Diese Firma ist ziemlich berühmt, schließlich hat sie Anfang der 90er mit **Doom** das Genre der Ego-Shooter zu Weltruhm geführt. **Doom** stand übrigens bis vor Kurzem auf dem Index – jetzt dürfen wir's aber wieder sagen, hehe.

*Was ist denn an **Rage** so besonders?*
Nun, vor allem sind die Hersteller, wie gerade erwähnt, echte Legenden. Von id Software erwartet man einfach ein grandioses Spiel und ein perfektes Ego-Shooter-Feeling.

*Und, ist **Rage** ein grandioses Spiel mit perfektem Ego-Shooter-Feeling?*
Ja, ist es. Kaum ein Hersteller schafft es, derart wuchtige und gelungene Schießereien zu inszenieren – eindeutig Note 1 für diesen Part des Spiels. Leider macht **Rage** ansonsten nicht alles richtig, das Spiel hat deutliche Schwachstellen, zum Beispiel die seichte, uninteressante und unlogische Story oder die aufgesetzten Rollenspielelemente. Das zehrt an der Gesamtwertung des Spiels und verhindert die Bestnote. Ein geniales Ballerspiel ist's trotzdem.

*Also ist **Rage** nur ein stumpfer Shooter?*
Nein, auf keinen Fall. **Rage** eröffnet Ihnen eine faszinierende, postapokalyptische Welt, in der Sie mit Wüstenbuggys durch die Gegend heizen, Kampfdrohnen bauen, Botengänge erledigen oder Ihre Zeit mit kurzweiligen Minispielen verbringen.

*Ist **Rage** ein Open-World-Spiel?*
Dazu ein deutliches Jein. Sie können zwar außerhalb der Städte auf Tour gehen, allzu viel zu entdecken gibt es aber nicht. Die Wege sind schlauchartig und lassen kaum Erforschungen auf eigene Faust zu. Im Grunde reisen Sie meist nur zwischen A und B hin und her.

*Ist **Rage** ein Rollenspiel?*
Um Himmels willen, nein!!! Es gibt zwar diverse Rollenspielelemente, doch die sind oberflächlich und wirken teilweise sogar aufgesetzt und nicht richtig durchdacht.

*Also ist **Rage** ein Shooter?*
Na, Sie sind ja ein ganz ein Schlauer! Richtig, **Rage** ist ein Shooter. Ein verdammt guter.



Solche Obermutanten stecken eine Menge Blei weg. Wechseln Sie hier auf große Kaliber wie den Raketenwerfer.

tal gut anfühlt und Schießereien zelebriert wie kaum ein anderes Spiel, hat es Schwächen, die in ihrer Gesamtheit eine Traumnote jenseits der 90 verhindern. Ein Teil davon ist die belanglose Hintergrundgeschichte des Shooters.

Wer denkt sich das aus?

Rage spielt in einer trostlosen Zukunft, die wir schon aus Endzeitfilmen wie **Mad Max** kennen. Ein Meteorit hat weite Teile des Erdballs in eine Wüstenlandschaft verwandelt, die Überbleibsel der Menschheit kämpfen in einer anarchisch anmutenden Welt ums Überleben. Der Spieler erwacht rund 100 Jahre nach der Katastrophe; er hat die Zeit im Tiefschlaf in einer unterirdischen Überlebenskapsel verbracht. Diese Dinger hatte die damalige Regierung zu Hunderten im Erdboden versenken lassen, um den Fortbestand der Menschheit zu sichern. Nachdem Sie in einer solchen Arche erwacht sind, merken Sie schnell, dass Sie auf jeden Fall etwas Besonderes sind – und dass ein repressives Regime (auf Deutsch schlicht „Die Regierung") nach Typen wie Ihnen sucht. So wird gleich zu Beginn klargestellt, wer hier das Böse repräsentiert. Zumindest will Ihnen das das Spiel an jeder Ecke glauben machen. Sie treffen immer wieder Charaktere, die Ihnen von den Verbrechen des Regimes erzählen und Sie dazu anstacheln, gegen das System aufzubegehren. Diese NPC-Gauchos betonen, wie einzigartig die Spielfigur sei und warum der Held sich unbedingt den Rebellen anschließen müsse. Doch zu sehen bekommen Sie das rücksichtslose Verhalten der Regierung nie. Als obrigkeitshörige Deutsche fragen wir uns da natürlich: Warum sollten wir, als frisch erwachter Erdbewohner, gegen ein angeblich fieses Regime vorgehen und eine Rebellion unterstützen? Vater Staat hat uns doch nichts getan ... Dem Spieler fehlt schlicht die Motivation, mit dem Untergrund zu kooperieren und die ach so böse Führung zu stürzen. Der Handlungsverlauf verlangt aber genau das, eine Wahl haben Sie nicht. Das stört zwar zu Beginn nicht, gegen Ende stapeln sich jedoch Logikfehler und an den Haaren herbeigezogene Erklärungen. Spätestens hier merkt jeder, dass id software eben doch eher in der Tradition von **Rambo** und **Total Recall** steht,

Die flinken Ghosts schlagen Haken und weichen Ihren Schüssen mit Hechtrollen aus.

SO HABEN WIR GETESTET

Kommt der Berg nicht zu den Propheten ...

Aus absurden Gründen (Raubkopiergefahr, technische Probleme, schlechtes Wetter usw.) weigerte sich Bethesda, uns vorab Testversionen zu schicken. Um Ihnen dennoch pünktlich einen objektiven Test liefern zu können, reisten wir ins Büro des Herstellers nach Frankfurt, wo zwei Redakteure komplett unbeeinflusst das Ödland erkunden konnten. Beide Schreiberlinge spielten **Rage** samt sämtlicher Nebenquests durch.

Konzentriert zockt unser Tester Robert Horn **Rage**, während der ebenfalls am Test beteiligte Kollege Schuster seine Finger hier am Kameraabzug hat.

MINISPIELE & NEBENQUESTS

Fingerfilet
Das Messer wandert im Halbkreis um Ihre Hand, per Druck auf die Leertaste lassen Sie es herabsausen – im Optimalfall auf den Tisch, nicht Ihre Pixelfinger. Simpel, aber echt knifflig!

Odland-Karten
Der Star unter den Minispielen. Überall in der Welt finden Sie Spielkarten der Charaktere mit jeweiligen Statuswerten oder Spezialfähigkeiten. Mit diesem Deck kämpfen Sie gegen NPCs in Kneipen um Geld. Kann sehr schnell süchtig machen!

Mutantenwürfeln
Hier entscheidet nur das Würfelglück. Die virtuelle Spielfigur schießt bei jedem gewürfelten Fadenkreuz auf vier Mutanten. Sind alle erledigt, gibt es Geld. Wird schnell öde!

Gitarre spielen
Ein einfaches Gedächtnisspiel, bei dem Sie vorgespielte Noten nachtrallern, indem Sie im richtigen Moment die entsprechende Pfeiltaste drücken. Panflötentrupps aus der Fußgängerzone wissen: perfekt, um schnell etwas Kohle zu verdienen!

nicht etwa von Goethes **Faust**. Über die gesamte Spielzeit plätschert das Geschehen vor sich hin, nur um Sie schließlich mit einem halbgaren und unspektakulären Ende zu entlassen. **Rage** fehlen einfach Höhepunkte, die mitreißen und berühren.

Weder links noch rechts

Auf den ersten Blick sieht **Rage** aus wie ein Open-World-Spiel. Die Außenwelt wirkt weitläufig, doch ähnlich wie in **Mafia 2** ist sie nur (wunderschöne) Staffage. Zwar reisen Sie mit diversen Fahrzeugen, etwa Quad oder Buggy, zwischen einzelnen Orten hin und her, doch das geschieht in einem abgegrenzten Bereich, der kaum zum Erforschen einlädt. Enge Canyons führen zu den Aufgabengebieten, das in Rollenspielen allgegenwärtige Abenteuer am Wegesrand suchen Sie vergeblich. Die einzige Abwechslung bei der Fahrt zum nächsten Missionsziel stellen Banditen dar, die Sie in chaotische, aber kurzweilige Fahrzeugkämpfe mit aufmontierten Waffen verwickeln. Zwar macht es Laune, mit einem aufgemotzten Endzeitfahrzeug durch die beeindruckende Landschaft zu brausen, doch kann **Rage** die Begrenzung der spielerischen Freiheit nur schwer verbergen. Das ist insofern schade, da wir uns in dieser tollen und atmosphärischen Welt gerne länger umgesehen hätten, anstatt stur von A nach B zu brettern. Gerade diese stimmige, postapokalytische Welt, wunderbar von der id-tech-5-Engine in Szene gesetzt, kommt in **Rage** viel zu kurz.

Schöne Trostlosigkeit

Das Ödland, Handlungsort von **Rage**, ließ uns während des Tests immer wieder innehalten, staunen und einfach nur genießen. Ein solch beeindruckendes Bild bekommen Sie selbst auf modernsten PCs selten zu Gesicht! Verwitterte Felsformationen türmen sich neben uns auf, während wir mit unserem Gefährt über weiche Sanddünen rattern. In der Ferne rotieren rostige Windräder; ein Blick genügt, um sich ihr Quietschen vorzustellen. Im Wind zerfasernder Rauch steigt in der Ferne auf und verliert sich in der Weite des tiefblauen Himmels. Dort droben türmen sich wiederum gewaltige Quellwolken auf. Weiter geht die Tour: Im östlichen Ödland sehen wir sturmumtoste Gipfel in der Ferne, kraxeln durch graue, mondähnliche Kraterlandschaften und blicken auf die Überreste menschlicher Zivilisation, die spontan an die Slums von Johannesburg oder Neukölln erinnern. Die Welt von **Rage** ist glaubhaft und streckenweise atemberaubend. Ebenfalls über jeden Zweifel erhaben sind die Animationen: Die agilen Gegner wirbeln wie Zirkusar-


Mehrfach müssen Sie Stellungen gegen Feindwellen verteidigen – hier sind die Geschütze Gold wert.

Die Jackal-Krieger zählen zu den stärksten und außergewöhnlichsten Widersachern im Spiel.

Das Schwarze Brett
An diesem Anschlagbrett wartet eine Handvoll Nebenaufträge auf Sie. Deren Qualität schwankt. Manche geben Zusatzausrüstung und kosten etwas Zeit, andere sind langweilig und superkurz. Für den Spielfortschritt eher nebensächlich.

Mutant Bash TV
Reingehen, Mutanten umholzen, Geld einstreichen. Mutant Bash TV, moderiert von J. K. Stiles (Bild unten), ist eine tolle, unterhaltsame Einnahmequelle. Sie müssen einfach nur mehrere Ebenen des verrückten Fernsehspiels überleben. Skurril und spaßig!

Die Rennligen
In Wellspring und Subway Town können Sie in einer Vielzahl verschiedener Rennen starten, teilweise mit Waffeneinsatz. Dafür gibt es Belohnungspunkte, die Sie in Upgrades für Ihre Boliden stecken. Nett, aber viel zu oberflächlich, denn es gibt zu wenig Autos und Ausrüstung.

tisten um die Spielfigur herum, taumeln nach einem Treffer oder werden beim Einschlag von Kugeln nach hinten gerissen. Zwar hat die zum Einsatz kommende Ragdoll-Technik seltene Aussetzer, wenn Gegner etwa nicht auf Beschuss reagieren, während sie bereits eine andere Trefferanimation abspulen. Davon abgesehen wirken die Bewegungen aber extrem authentisch. Sie fühlen beinahe jeden Einschlag und die Wirkung, die Ihre Treffer bei Gegnern anrichten. Das macht die ständigen Schießereien zu einem spannenden Hochgenuss. Eine Symphonie in Schuss-Moll, ein Spektakel der Extraklasse – die Ballereien von **Rage** können wir wirklich nicht genug loben. Unverständlich dagegen sind unschöne Texturfehler: Die Leveltapeten brauchen sichtbar lange, um geladen zu werden, und produzieren bei schnellen Bewegungen ein matschiges Bild. Trotz (oder gerade wegen) der tollen Grafik fielen uns immer wieder niedrig aufgelöste Texturen auf – an Boden und Wänden sowie an kleinen Details und Zierrat wie Werkzeugkisten, Autoreifen oder leeren Benzinkanistern. Das nervt angesichts der überragenden grafischen Qualität des restlichen Spiels.

Für Waffennarren

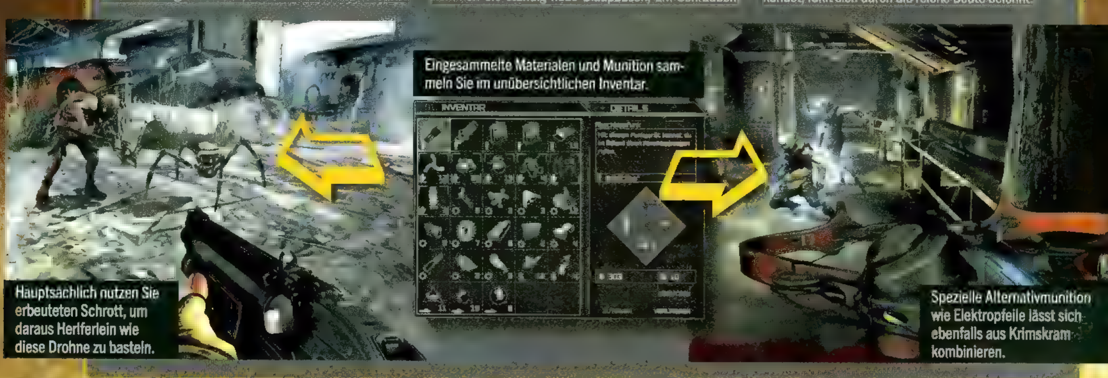
Im Spielverlauf stoßen Sie auf Mutanten, gepanzerte Soldaten sowie Angehörige von sechs verschiedenen Stämmen. Sie alle haben eines gemein: Sie knallen ihnen im Spielverlauf eine Ladung Blei nach der anderen vor den Latz! Dazu steht Ihnen ein Waffenarsenal zur Verfügung, bei dessen Umsetzung die ganze Shooter-Erfahrung von id software zum Tragen kommt: Egal welche der insgesamt neun Wummen Sie benutzen, jede fühlt sich toll an und hat ihre eigene Daseinsberechtigung. Sie werden also niemals mit nur einer Kanone hantieren, sondern je nach Situation den Schießprügel wechseln. Für noch mehr Abwechslung sorgen bis zu vier Munitionstypen, mit denen Sie jede Knarre bestücken. Die Armbrust etwa verschießt auf diese Weise Bolzen, die zeitverzögert explodieren oder Gegnern tödliche Elektroschocks verpassen. Besonders gemein ist der Hypnosebolzen, mit dem Sie kurz die Kontrolle über getroffene Gegner übernehmen, bevor Sie die Sprengladung des Geschosses zur Explosion bringen. Ein diabolisches Vergnügen. Die Schrotflinte erlaubt je nach Modus Pulsschüsse, welche die Schutzschilde fortschrittlicher Regierungssoldaten ausschal-



Rage trumpft mit teils skurrilen Charakteren auf – umso enttäuschender, dass die Story daraus keinen Nutzen zieht.

MACH'S DIR SELBST: CRAFTING UND INVENTAR

Typisch: Kaum feiert die Welt mal ein bisschen Apokalypse, herrschen danach Chaos, Dreck und Unordnung. Dementsprechend liegen in der Spielwelt von **Rage** tonnenweise Dinge verstreut, von Matratzen über Pissoirs und Autoreifen bis zu Werkzeugkästen. Einiges davon lässt sich einsammeln und weiterverarbeiten. Im Spielverlauf oder als Dank für erfüllte Nebenmissionen bekommen Sie ständig neue Blaupausen, um Schrauben, Hämmer und Schrottteile zu Hilfsmitteln wie Geschützen, Drohnen oder Munition zu kombinieren. Toll: Die Bastelsets helfen in den Kämpfen und wer die Umgebung erkundet, fühlt sich durch die reiche Beute belohnt.



Hauptsächlich nutzen Sie erbeuteten Schrott, um daraus Helferlein wie diese Drohne zu basteln.

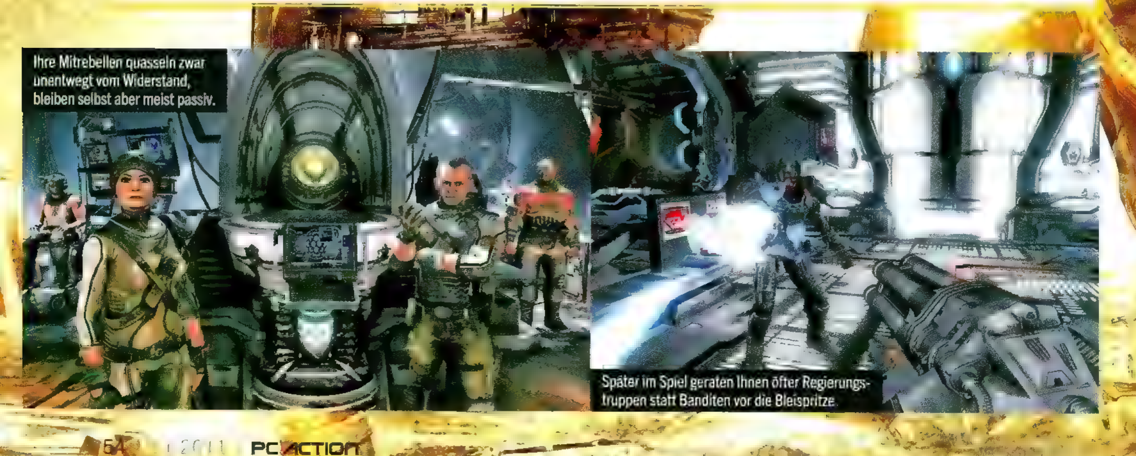
Eingesammelte Materialen und Munition sammeln Sie im unübersichtlichen Inventar.

Spezielle Alternativmunition wie Elektropfeile lässt sich ebenfalls aus Krimskram kombinieren.

ten, oder feuert Minigranaten ab, die gepanzerte Widersacher knacken wie ein Nussknacker Ihre Nüsse. Wer noch mehr taktische Optionen nutzen will, setzt auf Extras wie Geschütztürme und ferngesteuerte Sprengstoffautos. Dieses Zubehör bauen Sie in einem simplen Crafting-System aus herumliegenden Handwerksmaterialien zusammen. Leider bereiten gerade die coolen, mitlaufenden Spinnenroboter Probleme. Zwar feuern die Aggro-Wall-Es eigenständig auf Feinde und putzen so ordentlich Gegner weg, doch es kommt zu oft vor, dass die putzigen Dinger nicht an Hindernissen vorbeikommen oder an zu engen Gängen scheitern. So müssen Sie die mühsam zusammengebastelten Helfer häufig schweren Herzens zurücklassen. Das ist besonders ärgerlich, wenn die Schuld beim Leveldesign liegt, Türen sich etwa urplötzlich hinter der Spielfigur schließen (natürlich mit dem Roboter auf der anderen Seite) oder Abgründe das Weiterkommen der Drohne verhindern.

Gegner mit Hirn

Haben Sie allerdings mal das Glück, Ihren Gefährten im richtigen Augenblick aktiviert zu haben, freuen Sie sich auf schlagkräftige Unterstützung gegen die angenehm anspruchsvolle künstliche Intelligenz der Computergegner. Die schlauen Widersacher kreisen den Spieler ein, rufen sich Befehle zu, verschanzen sich geschickt oder ergreifen auch mal die Flucht. Das stellt zusammen mit der besonders in höheren Schwierigkeitsgraden knappen Munition eine tolle Herausforderung dar und ist eine willkommene Abwechslung zu den skriptgesteuerten Hirnlos-Feinden eines **Call of Duty**. Je nach Feindtyp legen die Kerle in **Rage** zudem ein anderes Verhalten an den Tag: Mutanten stürmen geifernd auf Sie zu, weichen dabei flink aus, springen über Hindernisse oder kraxeln an der Decke entlang. Shrouded-Banditen sprechen sich ab, gehen häufig in Deckung und benutzen ferngesteuerte Explosivautos, um Sie aus der Reserve zu locken. Gearhead-Schurken dagegen verlassen sich voll auf ihre überlegene Körperpanzerung. id software zelebriert die Schießereien mit all diesen Fraktionen auf eine Weise, die schlicht unnachahmlich gut ist. Beim Testen kam uns immer mal wieder der Begriff „oldschool" in den Sinn und das trifft den Kern des Shooters genau. Das merkt man sogar beim Speichersystem: So wird nur zu Beginn eines Levels ein automatischer Spielstand angelegt; wer zwischendurch nicht manuell speichert und kurz



Ihre Mitrebellen quasseln zwar unentwegt vom Widerstand, bleiben selbst aber meist passiv.

Später im Spiel geraten Ihnen öfter Regierungstruppen statt Banditen vor die Bleispritze.

ÖDLAND SUCHT DIE PISTENSAU – DIE MULTIPLAYER-MODI

Kommen Mehrspielerfreunde im Koopmodus und den flotten Todesrallyes auf ihre Kosten?

Der Aufschrei war groß, als ausgerechnet die Erfinder des populären Deathmatches auf den beliebten Mehrspielermodus verzichteten. Stattdessen stellt Ihnen **Rage** nun zwei grundverschiedene Möglichkeiten des Online-Zeitvertreibs zur Wahl, die Ihnen einige Stunden Zusatzspielspaß bescheren und genug Potenzial besitzen, um durch DLC-Pakete ausgebaut zu werden.

- **Legenden des Ödlandes:** In diesem Koop-Modus ziehen Sie alleine oder mit einem Mitspieler los, um neun Kapitel unterschiedlicher Länge anzugehen. Dabei erleben Sie Geschichten aus der Vergangenheit der Ödland-Bewohner, die mehr oder minder stark auf Ereignisse der Haupthandlung anspielen. Eigentlich eine sehr coole Sache, die jedoch dadurch geschmälert wird, dass für die Ödlandchroniken ausschließlich bekannte Gebiete des Soloabenteuers recycelt wurden.
- **Kampfrallye:** In vier verschiedenen Modi messen Sie sich mit bis zu vier Spielern in Rennkarossen. Dabei gibt es fahrzeugbasierte Deathmatches sowie spezielle Checkpunkt-Rallyes und Kometensammeleinlagen. Für diese Online-Schlachten können Sie in der Einzelspielerkampagne schon üben, die Rennmodi entsprechen den dort zur Verfügung stehenden Wettkämpfen. Dafür reizen beim Online-Kräftemessen das Freischalten und Upgraden der Fahrzeuge deutlich mehr. Diese Komponenten bringen etwas Langzeitmotivation in die Internetduelle, die ansonsten vor allem auf kurze, aber spaßige Partien ausgelegt sind.


Die fahrzeugbasierten Mehrspielermodi bieten schnellen, unkomplizierten Spielspaß.

In der Totenstadt hausen fiese Mutanten, die Sie vor große Herausforderungen stellen – eines der seltenen Highlights von **Rage**.

EINFACH UNTERIRDISCH? DER ERSTE DOWNLOAD-CONTENT

Bethesda belohnt Erstkäufer mit einem Gratis-DLC.

Mittlerweile gehört es zum gängigen Geschäftsgebaren großer Hersteller, neuen Spielen Download-Codes beizulegen. Damit bedanken sich Entwickler und Publisher bei Erstkäufern, die das Spiel nicht billig gebraucht abstauben. Genau diesen Trumpf zieht auch Bethesda aus dem Ärmel und legt **Rage** einen Gratis-Code für das Kanalisationsnetzwerk der Spielwelt bei. Im gesamten Ödland gibt es nämlich mehrere Eingänge zum Abflusssystem. Dort unten lauern zwar zahlreiche Mutanten, aber im Gegenzug auch fette Beute auf Sie. Wer sich **Rage** also neu kauft, darf sich auf diesen netten Bonus freuen, da die Schusswechsel im Untergrund zu den kniffligsten und damit besten im Spiel gehören. Gebrauchtkaufer sollten sich die Investition jedoch gut überlegen, satte 10 Euro (so viel kostet der Sewer-DLC ohne Code-Gutschein) wären uns die muffeligen Abwasseranlagen wohl nicht wert.


In den Abwasserkanälen warten nur die üblichen Verdächtigen auf Sie.

HAMMERGRAFIK MIT MACKEN

Die Grafik: Wunderschön trotz einiger Fehler

Prinzipiell gehört Rage derzeit zu den schönsten und grafisch [illegible] [illegible]. Gerade ferne Texturen und der [illegible] hübsche Himmel sorgen für ein [illegible] [illegible]



ßig die Kinnlade runter. Bei Ruinen und Felsformationen brilliert id software. Eine weitere Stärke der Engine umfasst Flüssigkeiten [illegible] wirkende Oberflächen. Egal ob Mutantenglibber (Bild 2) oder gar Fehlgebilde, die an Innereien erinnern – hier kämpfen Ekel und Faszination gegeneinander an. Toll!



Zu guter Letzt überzeugen auch die Charaktere (Bild 3) mit vielen Details und glaubwürdigen Animationen. Wo wir dann die angesprochenen Macken finden? Bei Zierobjekten (siehe Einklinker) wie Matratzen, Kisten, Türen oder Reifen. Allgemein entpuppen sich viele Oberflächen als recht verwaschen, sobald Sie nähertreten, und scharfe Texturen ploppen bei schnellen Bewegungen oft unver[illegible] ins Bild. Diese [illegible] fallen angesichts der sonstigen Grafikopulenz des Titels umso stärker auf.

vor dem Ausgang stirbt, muss neu anfangen. Das ist zwar nicht weiter schlimm, doch den Gebrauch der Schnellspeichertaste hatten wir uns eigentlich schon vor Jahren abgewöhnt …

Krasse Typen

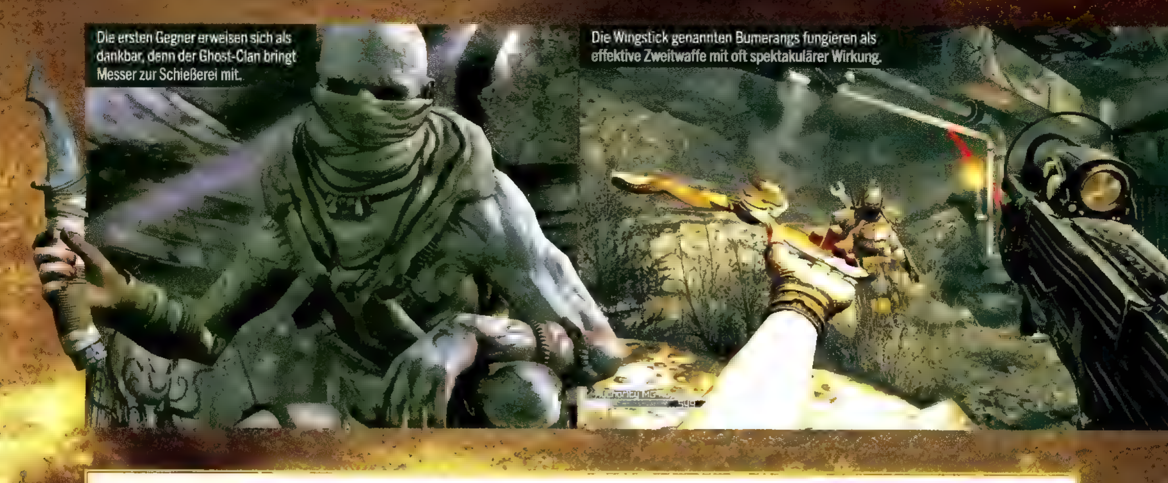
Zu den großen Stärken von **Rage** zählt neben den brachialen Gefechten auch die dichte Atmosphäre. Die erleben Sie nicht nur in der erdrückenden Einsamkeit der Wüste, sondern auch in den beiden großen Städten, Wellspring und Subway Town. Großen Anteil an der Glaubwürdigkeit dieser Orte haben die Computercharaktere; interessante und meist skurrile Figuren wie der tätowierte Bürgermeister Redstone (gesprochen von Schauspieler Ralf Richter) oder der Pickelhaube tragende und mit deutschem Akzent quasselnde Dietrich. Letzterer vergibt übrigens eine coole Nebenmission, bei der Sie in eine verwaiste Destillerie gehen sollen, um Alkohol herzustellen, während Massen von Mutanten über Sie herfallen. Die Jack-Daniel's-Gedächtnis-Fabrik selbst gehört zu den stimmungsvollsten Orten, die Sie besuchen werden; schade, dass sie in einer Nebenmission verbraten wurde.

Kenn ich dich?!

Ähnlich viel Elan haben die Entwickler in die Gestaltung der meisten Kampfabschnitte gesteckt. Die Hauptmissionen führen Sie an stimmungsvolle Orte wie die gruselige Totenstadt, eine ausgestorbene Hochhaussiedlung. Dort erleben wir bei unserem Test zum ersten Mal ein wenig vom eigentlich für id-Spiele typischen Grusel, während wir uns durch verfallene Straßenzüge kämpfen und uns mit gewaltigen Mutanten anlegen. Richtig gut hat uns der Abschnitt gefallen, in dem wir uns mit den Schakal-Banditen anlegen. Die hausen in einem riesigen, gestrandeten Tanker und werfen sich mit wildem Geheul und allen zur Verfügung stehenden Mitteln auf Sie, den Eindringling in ihrem Revier. Doch nicht alle Aufgaben sind so packend. Sowohl viele Neben- als auch manche Hauptquests führen Sie lediglich an bereits besuchte Orte zurück. Auch die Nebenmissionen, die Sie am Anschlagsbrett einer Siedlung annehmen können, sind nur bedingt interessant. Einige dauern sogar nur wenige Minuten und sind kinderleicht, während andere Sie bis zu eine Stunde auf Reisen in bereits zur Genüge durchforstete Gebiete schicken. Dieses massive Level-Recycling ist für uns ein echter Minuspunkt von **Rage**.

Kommunikationswissenschaft

Dafür beeindruckt die Weise, wie viele der optionalen Missionen an Sie herangetragen werden: Beim Spaziergang durch die Städte spricht Sie ein in der Nähe stehender Charakter an und bittet Sie, dass Sie sich einen Moment Zeit nehmen; wenn Sie bleiben und zuhören, erhalten Sie eine Quest. Genial: Nach Auftragsende sprechen die Anwohner Sie auf den Ausgang der Mission an und loben Ihre Arbeit. Das geschieht auch, wenn Sie eines der Wettrennen in Ihrem Buggy gewinnen. Ein Spruch wie „Tolles Rennen, ich dachte ja, in der letzten Kurve haut es dich raus!" bringt Ihnen ein breites Grinsen und der Spielatmosphäre ein dickes Plus ein. Die Rennen selbst, ein weiteres wichtiges Gameplay-Element von **Rage**, hinterlassen bei uns gemischte Gefühle. An sich macht das Herumbrettern in den aufgemotzten **Mad Max**-Mobilen einen Haufen Spaß. Doch gerade bei den Rennmodi wird klar, dass die Entwickler nicht weit genug gedacht haben. So können (und teilweise müssen) Sie in den Städten verschiedene Rennkurse absolvieren und erhalten dafür spezielle Punkte, die Sie in die Aufwertung Ihres Fuhrparks stecken. So verbessern Sie den Motor, die Reifen und die Lenkung oder rüsten die Rennschüsseln mit Raketenwerfern, Minen, Maschinengewehren und Schutzschilden aus. Erreichen Sie eine bestimmte Anzahl an Punkten, so schaltet das Spiel neue Renn-Events frei. Mal handelt es sich um ein



Die ersten Gegner erweisen sich als dankbar, denn der Ghost-Clan bringt Messer zur Schießerei mit.

Die Wingstick genannten Bumerangs fungieren als effektive Zweitwaffe mit oft spektakulärer Wirkung.

simples Zeitfahren, dann wieder um eine Schlacht mit allem, was Sie an Waffen an Ihrem Auto anbringen können. Das ist witzig, chaotisch und sorgt neben den Zu-Fuß-Ballereien für Abwechslung – geht uns aber nicht weit genug. Denn um die für die Story wichtigen Pflichtaufrüstungen zu bekommen, bedarf es nur sehr weniger Rennen; um alle Verbesserungen für ein Fahrzeug freizuschalten, nur weniger Einsätze mehr. Danach gibt es einfach keinen Grund mehr, sich auf die Rundkurse zu wagen, denn „richtiges" Geld verdienen Sie damit nicht und freigeschaltet haben Sie ja sowieso schon alles. Zumal Sie ein maximal aufgerüstetes Fahrzeug für die kurzen Wege zwischen den Missionen sowieso nicht brauchen. Hier hätten wir uns, wie bei vielen Bereichen von **Rage**, mehr gewünscht. Mehr Fahrzeuge, mehr Freischaltkram. Mehr Handlung, mehr Bossgegner. Mehr Höhepunkte, mehr Konsequenz. Dennoch können wir **Rage** empfehlen: Ein so gutes Shooter-Gefühl hatten wir schon lange nicht mehr, Grafik und Spielwelt sind absolut gelungen. Wer einfach nur gepflegt ballern will, ist hier vollkommen richtig.

Infos zum Spiel

for Windows DVD

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	07.10.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Rage rockt ungeschnitten unter dem Schutz des roten Siegels – danke, liebe USK!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core-2-Duo-Prozessor; 4 GB RAM; 25 GB Festplattenplatz; Windows XP/Vista/7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Die Legenden des Ödlandes bieten neun Missionen im Koop Modus für zwei Spieler, dazu gibt es vier Fahr-Mehrspielermodi wie Kampfrallye oder Deathmatch zu viert.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	5

Robert meint

„Ballervergnügen der gelungenen Sorte"

Christoph meint

„Das Rad bleibt weiterhin rund ..."

20 Jahre nach seiner ersten Shooter-Großtat hätte id software das Genre erneut

Actionfans weltweit niederknien lassen. Dummerweise überstanden die Geschich-

Wertung

PRO
- Unfassbar guter Shooter-Part
- Gutes Waffenarsenal
- Nützliche Hilfsmittelchen
- Rennen sorgen für Abwechslung
- Super Grafik; starke Endzeitatmo
- Tolle Charaktere und Vertonung

CONTRA
- Belanglos dahinplätschernde Story
- Wiederholte Trips durch alte Gebiete
- Rollenspielaspekte aufgesetzt

GRAFIK	9
SOUND	10
STEUERUNG	9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	80



Driver: San Francisco lässt sich in der Ego-Perspektive wunderbar spielen und wirkt dadurch sehr mitreißend. Wenn Sie die Handbremse ziehen, rudert Tanner wild mit der flachen Hand am Steuer. Cool!

86 % PC ACTION

Driver: San Francisco

Achtung, Geisterfahrer!

Genre: Rennspiel | Entwickler: Ubisoft Reflections | Hersteller: Ubisoft

Text: Sebastian Stange

Die wilde Raserei durchs virtuelle San Francisco bietet Fahrspaß pur!

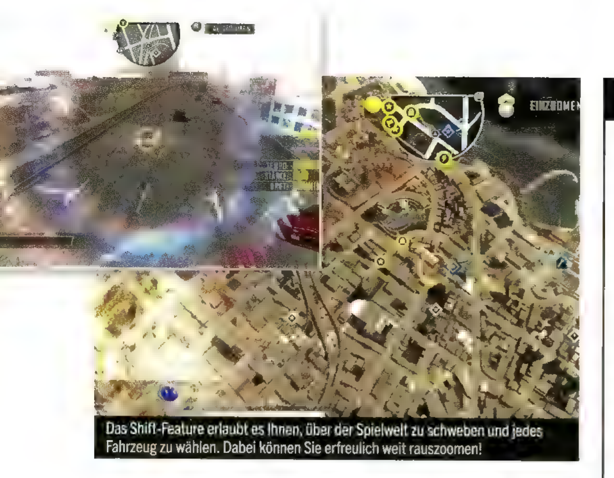
Wir haben eine gute und eine weniger gute Nachricht für Sie. Die gute zuerst? Okay: Dem neuesten **Driver** gelingt es, an die Qualitäten des ersten Teils anzuknüpfen. Das Actionrennspiel bietet ein tolles Fahrerlebnis, einen großen Umfang und spaßige Missionen. Die weniger gute Nachricht? Man merkt dem Spiel deutlich an, dass es sich bei der PC-Version um eine Konsolenportierung handelt. Das virtuelle San Francisco, durch das Sie als Undercover-Cop John Tanner brausen, wirkt recht detailarm, oft wie eine Pappkulisse. Immerhin: Auf den Straßen und Bürgersteigen der virtuellen Stadt ist stets viel los und obendrein läuft der Titel auch auf Mittelklasse-Rechnern gut. Und glauben Sie uns: Wenn Sie am Steuer von Tanners lärmendem Dodge Charger mit 180 Sachen in eine Kurve rasen, dann die Handbremse ziehen und förmlich spüren, wie das Heck des Wagens herumgerissen wird, dann wird Ihnen die etwas sterile Optik herzlich egal sein. Das Spiel bietet einen herrlichen Mix aus Arcade-Fahrphysik und nachvollziehbarem Realismus.

Komm mal aus'm Koma!

Doch nicht nur das Fahrgefühl von **Driver: San Francisco** ist klasse, auch die eigentliche Spielmechanik funktioniert erfreulich gut. Dazu ein kleiner Story-Exkurs: Zu Beginn des Spiels wird Tanner bei der Verfolgung des flüchtigen Schwerverbrechers Jericho in einen Unfall verwickelt und fällt ins Koma. Darin erträumt sich Tanner, dass er nie einen Unfall hatte und Jericho weiter verfolgt. Und unglaublicherweise kann Tanner plötzlich in die Körper anderer Verkehrsteilnehmer schlüpfen, was im Verlauf der nicht allzu ernsten Story für witzige Szenen sorgt. Dieses Auto-Wechsel-Feature des Spiels nennt sich Shift. Wenn Sie mit der Tastatur spielen, genügt ein Druck auf die Shift-Taste (!) und schon schwebt die Kamera über der Straße, kann im späteren Spielverlauf sogar bis hoch in die Wolken fahren, von wo Sie die ganze Stadt überblicken können. Nun dürfen Sie per Cursor jedes beliebige Auto, das in San Francisco unterwegs ist, übernehmen. Oder Sie steigen auf diese Weise direkt in eine der vielen Missionen, Mutproben und Herausforderungen ein, die überall verstreut sind. Doch Shift ist nicht nur ein Komfort-Feature, es erweist sich auch als sinnvoll, es in den Missionen zu nutzen. Verfolgen Sie beispielsweise einen Verbrecher, ist es eine gute Taktik, einen Lkw aus dem Gegenverkehr in die Spur des Gejagten zu lenken. All diese Shift-Tricks und -Kniffe werden Ihnen in den Nebenaufgaben beigebracht. So albern das Story-Vehikel für Shift auch ist, es funktioniert! Und es macht das Spiel tatsächlich besser. Denn es ermöglicht große Freiheiten in einer offenen Spielwelt, ohne dass Tanner zu Fuß gehen müsste.

Mäkeln wir doch ein wenig!

Wirklich dramatische Kritikpunkte konnten wir keine ausmachen, aber auf hohem Niveau jammern können wir! Als etwas ärgerlich empfanden wir etwa die bereits angesprochene triste Umgebung sowie den durchweg recht niedrigen Schwierigkeits-



Das Shift-Feature erlaubt es Ihnen, über der Spielwelt zu schweben und jedes Fahrzeug zu wählen. Dabei können Sie erfreulich weit rauszoomen!

grad. Obendrein ist die Tastatursteuerung zwar zweckmäßig, zum gefühlvollen Driften ist jedoch dringend ein Xbox-360-Pad angeraten. Alles in allem macht **Driver: San Francisco** einen herrlich runden Eindruck, bietet mit über 100 Fahrzeugen und etwa 12 Stunden Spielzeit für die Story einen ordentlichen Umfang. Aber bis Sie alle Nebenaufgaben gelöst und alle Filmsymbole gefunden haben, vergeht gut und gerne noch einmal so viel Zeit. Apropos Filmsymbole. Wenn Sie zehn davon finden, wird eine Spezialmission freigeschaltet, in der Sie berühmte Film-Verfolgungsjagden oder -Rennen nachspielen. Und zwar inklusive passender Musik und zeitgemäßen Zivilverkehrs. Vorlagen sind Klassiker wie **Bullit**, **Blues Brothers** oder **Starsky & Hutch**. Diese Hommagen sind die perfekte Dreingabe für das brachiale Raser-Abenteuer!

Online ist niemand allein!

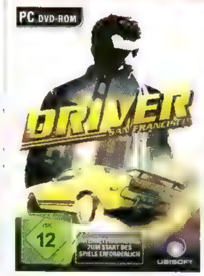
Der Multiplayermodus bietet witzige Spielarten!

Na, das ist doch mal toll: Das clevere Shift-Feature macht nicht nur die Solo-Kampagne von **Driver: San Francisco** richtig cool, es bringt auch dem Mehrspielermodus was! Zwar können Sie auch stinknormale Rennen ohne Spezialfähigkeiten anwählen, in den meisten der zwölf Modi nutzen Sie jedoch Shift. Zusätzlich steigen Sie mit der Zeit im Rang auf und schalten Spezialfähigkeiten frei. Sie können dann etwa die lahme Ente, in die Sie geshiftet sind, um einen Gegner im Modus „Fangen" anzurempeln, per Tastendruck in ein besseres Auto verwandeln. Cool: Keine dieser Fähigkeiten wirkt Neulingen gegenüber unfair. Es kommt vor allem auf Ihre Fahrkünste und Cleverness an, um sich bei den vielen Spielvarianten durchzusetzen. Unser Liebling ist die Verfolgungsjagd. Darin spielt reihum jeder einmal den Gejagten (ohne Shift) und der Rest der Spieler kann shiften und versucht, den Flüchtigen zu stellen. Einfach ein Mordsspaß!



In unserer PC-Testfassung konnten wir den Mehrspielermodus noch nicht ausprobieren, wohl aber auf PlayStation 3. Die Version sehen Sie hier!





PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	29.09.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, schließlich wird im Spiel zwar Gewalt ausgeübt, das aber nur zwischen Autos.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Dualcore-CPU 2,2Ghz, 2 GB RAM, 256 MB Grafik (S.M. 4.0), 10-GB-Festplatte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
8 Splitscreen- und 12 Online-Modi bieten jede Menge Abwechslung und das Shift-Feature ist auch hier sinnvoll. Cool!

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	20

Sebastian meint

„Röhrende V8s, steile Straßen … hell yeah!"

Mein Vorurteil ▸ Driver? Das WAR mal gut! Und damit meine ich den ersten Teil. Seitdem ging es bergab. Ich bin also seeeeeeehr skeptisch!

Schönes Ding! Ich habe dem Spiel bei seiner Ankündigung ja nicht so viel zugetraut. Sie wissen schon: Gebranntes Kind scheut das Feuer. Aber am Ende muss ich eingestehen, dass ich mich geirrt habe. **Driver: San Francisco** ist zwar nicht makellos, macht aber einfach einen Heidenspaß. Das Fahrgefühl sitzt, es gibt einen Lautstärkeregler für die Motorensounds und jede Menge Musclecar-Klassiker im Spiel. Ich bin also glücklich. Und obendrein bin ich froh, dass Ubisoft beim Thema Kopierschutz etwas zurückgerudert ist. Ursprünglich war geplant, dass Sie stets online sein müssen, um das Spiel zocken zu können. Die finale Verkaufsversion müssen Sie es nur einmalig via Internetanbindung aktivieren, teilte uns Ubisoft mit. Eine gute Sache, wie ich finde.

Thorsten meint

„Das Rennspiel-Comeback des Jahres!"

Mein Vorurteil ▸ Die Jungs von Reflections haben's einfach nicht mehr drauf, die werden die ehrwürdige Driver-Reihe noch komplett versenken …

Doppelte Überraschung: Erstens liegt Sebastian Stange zum ersten Mal in seiner Redakteurskarriere richtig und zweitens ist **Driver: San Francisco** viel besser, als ich es mir erträumt hatte. Ein Top-Fahrgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Spaß, unzählige coole Missionstypen und das geniale Shift-Feature – so muss ein locker-flockiges Rennspiel aussehen. Als Ober-Checker fühlte ich mich zwar unterfordert, aber das ist nur ein Mini-Kritikpunkt.

Wertung

PRO
- Herrliches Fahrgefühl!
- Große Spielwelt voller Aufgaben
- Shift entpuppt sich als Geniestreich
- Coole Extras und Film-Missionen
- Große Fahrzeugauswahl
- Gute deutsche Sprecher

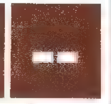
CONTRA
- Spielwelt wirkt recht trist
- Für Rennspielprofis zu einfach
- InGame-Karte nicht optimal

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER **MEHRSPIELER**



Die Boliden sind bis ins kleinste Detail originalgetreu nachgebaut – klasse.

88 % PC ACTION

Auf dem engen Kurs von Monaco sind Kollisionen an der Tagesordnung – sehr authentisch.

F1 2011

Sauberes Fahrwerk

Genre: Rennspiel | Entwickler: Codemasters | Hersteller: Codemasters

Text: Uwe Hönig

Das aktuelle Update glänzt mit verbesserter Physik und allen Saison-Details.

Im Zentrum von **F1 2011** steht der Karrieremodus, in dem Sie die Rolle eines aufstrebenden Formel-1-Fahrers übernehmen. Bereits nach kurzer Spielzeit wird man von der grandiosen Racing-Atmosphäre des Titels gefesselt und ab diesem Moment zählt nur noch, das eigene Team mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln nach vorne zu bringen! Sie ahnen bereits, worauf wir hinauswollen, denn die Regeländerungen der Saison 2011 sind vollständig im Spiel enthalten. Somit sind auch das Energierückgewinnungssystem KERS (Kinetic Energy Recovery System) und die dynamische Heckflügelanpassung DRS (Drag Reduction System) nutzbar und sorgen für taktische Spielereien. In jeder Runde spendiert KERS dem Rennwagen auf Knopfdruck bis zu 6,67 Sekunden lang eine zusätzliche Leistung von 80 PS. Dieser zusätzliche Schub ist beim Passieren anderer Fahrer äußerst nützlich, kann aber auch zur Abwehr von gegnerischen Überholvorgängen eingesetzt werden. DRS erlaubt dem Fahrer, den Heckflügel flacher zu stellen, um noch ein Quäntchen mehr an Geschwindigkeit aus dem Fahrzeug zu kitzeln. Darüber hinaus wurden die neuen Pirelli-Reifen ebenfalls authentisch ins Spiel übertragen und vermitteln in Verbindung mit dem aufgebohrten Physikmodell ein sagenhaftes Fahrgefühl. Neben der realistischen Physik gibt es auch eine detaillierte Optik zu bestaunen, die mit wechselnden Wetterverhältnissen und einem kompletten Tag-und-Nacht-Wechsel aufwartet. Übrigens ist es möglich, dass Sie auf trockener Fahrbahn starten und es mitten im Rennen zu regnen beginnt.

Folgenreiche Wetterkapriolen

Umgehend kommt wieder die gelungene Physik zum Einsatz, denn der Grip verändert sich schlagartig, sobald sich Wasser auf der



Die Regentropfen sind auf dem Lack und dem Helm des Piloten gut zu erkennen.



Bevor es auf die Rennstrecke geht, müssen Sie sich um Feinjustierungen am Wagen kümmern.



Strecke ansammelt. Gegnerische Boliden wirbeln anschließend mächtige Gischtwolken auf, was die Sicht nach vorne sehr stark behindert – ganz wie im echten Leben! Dieser Realismus wird auch im Spielverlauf konsequent fortgesetzt, weshalb Formel-1-Einsteigern der Schwierigkeitsgrad etwas zu knackig sein dürfte. Immerhin gibt es eine Reihe von Fahrhilfen, mit denen sich das Leben als Formel-1-Pilot entscheidend vereinfachen lässt. Im Mehrspielermodus hat sich im Vergleich mit **F1 2010** ebenfalls etwas getan, denn nun dürfen bis zu 16 Fahrer online gegeneinander antreten. Außerdem gibt es einen Splitscreen-Modus für zwei Spieler. Gelungen ist auch die Koop-Weltmeisterschaft, bei der Sie zusammen mit einem Freund im gleichen Team um den Titel kämpfen. Abgerundet wird die Liste der Optimierungen durch das Einbinden eines Safety Cars, das sich bei einem Unfall vor das Fahrerfeld setzt. Fans der Königsklasse können sich also auf perfekte Beschäftigung während der Formel-1-Winterpause freuen!

Infos zum Spiel





PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	23.09.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Da es sich um ein gewaltfreies Formel-1-Spiel handelt, gibt es keinerlei Zensur.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo 3 GHz/Athlon II 3 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8600 GT/Radeon HD 2600 Pro

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Mehrspielermodus mit Koop-Weltmeisterschaft für 2 Fahrer im selben Team. Online können bis zu 16 Spieler antreten. Offline steht ein Splitscreen-Modus zur Verfügung.

MAX. SPIELERANZAHL	16
SPIELMODI	8

Uwe meint

„Detailreiche Simulation für Hardcore-Fans!"

Mein Vorurteil ▸ Offensichtlich steht uns nun wie bei FIFA und Co. ein jährliches Formel-1-Update ins Haus. Hoffentlich jeweils mit genug Neuerungen!

Bereits der Vorgänger hat mir aufgrund der stimmigen Balance zwischen Realismus und Spaß sehr gut gefallen! **F1 2011** legt nun noch eine Schippe obendrauf und bietet neben den aktualisierten Saison-Daten einen aufgepeppten Mehrspielermodus: Bis zu 16 Teilnehmer dürfen online um die Wette fahren und die Koop-Weltmeisterschaft ermöglicht es, zu zweit im gleichen Team anzutreten! Außerdem können Sie sich wegen der überarbeiteten Physik auf ein spürbar verbessertes Fahrgefühl freuen. Nur Formel-1-Neulinge dürften trotz komfortabler Fahrhilfen etwas überfordert sein. Vor allem dank der integrierten Regeländerungen wie etwa KERS und der klasse Grafik ist **F1 2011** aber die nahezu perfekte Formel-1-Simulation.

Wolfgang meint

„Schon alleine wegen der aktuellen Lizenz Pflicht!"

Mein Vorurteil ▸ Der Vorgänger war klasse, hatte aber noch kleinere Mängel. Ich will Detailverbesserungen und einen noch spannenderen Karrieremodus!

Einfach nur fantastisch, was Codemasters da mit der Fortsetzung des schon erstklassigen **F1 2010** da auf den Bildschirm zaubert. Die Rennspielspezialisten haben an allen Ecken und Enden der Simulation geschraubt und praktisch jedes Spielelement verbessert – angefangen bei der erstklassigen Grafik, über die Karriere bis hin zum aufgebohrten Mehrspielermodus. So muss ein Formel-1-Spiel aussehen!

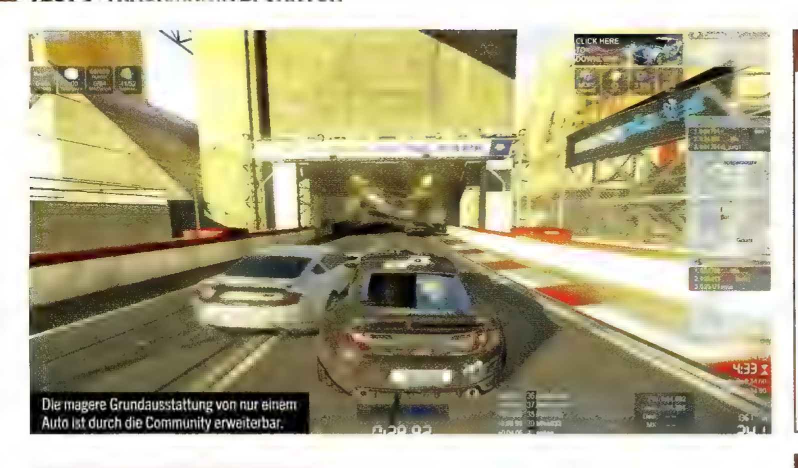
Wertung

PRO
- Alle Teams und Strecken
- DRS und KERS sind mit an Bord
- Dynamisches Wetter
- Deutlich verbesserte Physik
- Mehrspielermodus für 16 Spieler
- Inklusive Safety Car
- Sehr gute, stimmige Grafik
- Spaßige Koop-Meisterschaft

CONTRA
- Einsteigerfrust trotz Fahrhilfen

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	88


Die magere Grundausstattung von nur einem Auto ist durch die Community erweiterbar.

Trackmania 2: Canyon

Berg- und Talfahrt

Genre: Rennspiel | Entwickler: Nadeo | Hersteller: Ubisoft

Text: Uwe Hönig

Das Standbein von **Trackmania** ist und bleibt die Fan-Gemeinde!

Die bekannte **Trackmania**-Reihe gibt es nun schon seit über sieben Jahren und sie hat in dieser Zeitspanne bereits acht Seriensprösslinge hervorgebracht. Wie die Titelbezeichnung bereits vermuten lässt, dreht sich in den **Trackmania**-Spielen des französischen Entwicklerstudios Nadeo alles um total verrückte Rennstrecken, die mit Loopings und halsbrecherischen Sprüngen sehr viel Spaß machen.

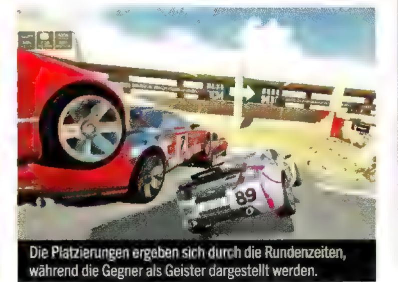
Spiel auf Zeit

Dabei zählt auch im neuesten Teil **Trackmania 2: Canyon** im Prinzip nur das Herausfahren von Bestzeiten, was von der riesigen Online-Community mit sehr viel Hingabe betrieben wird! Alte **Trackmania**-Hasen müssen sich diesmal allerdings an eine leicht veränderte Steuerung gewöhnen. Das Driftverhalten entspricht nun typischen Arcade-Rennspielen wie **Need for Speed: Hot Pursuit**. Demnach können Sie Ihr Fahrzeug durch kurzes Antippen der Bremse mit hohem Tempo durch Kurven schlittern lassen.

Nur als Digital-Download

Um an das Spiel zu gelangen, bleibt nur der Weg über einen kostenpflichtigen Download auf der Website www.trackmania.com/de. Über Steam ist **Trackmania 2: Canyon** also leider nicht verfügbar. Die gelungene Optik entschädigt für den Aufwand (inklusive Erstellung eines ManiaPlanet-Accounts, falls noch nicht vorhanden) und vermittelt ein fabelhaftes Geschwindigkeitsgefühl. Per Streckeneditor lassen sich im Handumdrehen ein paar gerade und kurvige Abschnitte in einer zunächst leeren Umgebung platzieren. Mit Schanzen oder gar Loopings können die Eigenkreationen aufgepeppt werden und verschiedene Tools ermöglichen die Anpassung des Terrains, beispielsweise mit Bergen oder Wäldern. Doch je komplexer der Streckenverlauf und das Gelände gestaltet werden, desto schwieriger lässt sich beides in Einklang bringen. Eingefleischte Fans freuen sich dennoch auf abgedrehte Racing-Action!


Der Streckeneditor ermöglicht schnelle Ergebnisse. Nur die Fahrbahn-Anpassung ans Gelände ist recht umständlich.


Die Platzierungen ergeben sich durch die Rundenzeiten, während die Gegner als Geister dargestellt werden.

Infos zum Spiel

PREIS: Ca. € 20,-
USK-FREIGABE: Nicht geprüft
TERMIN: 14.09.2011

SPRACHE/TEXT: Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN: Nein, auch im neuesten Ableger der Rennspielserie fließt kein Blut!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN: 1,5-GHz-Prozessor, 1 GB RAM, 1,5 GB Festplattenspeicher, 256 MB Grafikspeicher

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wird ein eigener Server erstellt, dürfen Sie die Spielmodi Turniere, Laps, Zeitrennen, Teams, Cup, Stunts oder Skript auswählen.

MAX. SPIELERANZAHL: 200 (SERVER)
SPIELMODI: 9

Uwe meint



„Gewohnte Zeitrennen mit verbesserter Steuerung!"

Mein Vorurteil > Hoffentlich bietet der neueste Teil mehr Abwechslung als die Vorgänger!

Die Zeitduelle fesseln durch wahnwitzige Strecken, schöne Lichteffekte und ein verändertes Driftverhalten im Arcade-Stil. Leider gibt es keine echten Rennen mit Gegnerkollisionen, was Fans aber kaum stören dürfte.

Wertung

PRO
- Flüssig auch auf älteren Systemen
- Forderndes Trackdesign
- Gelungenes Driftgefühl
- Neuer Skript-Editor enthalten

CONTRA
- Streckeneditor recht umständlich
- Nur Zeitrennen mit Geistgegnern

GRAFIK: 8
SOUND: 8
STEUERUNG: 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
72	76



Die Karten von **Heroes of Stalingrad** sind im Vergleich zum Vorgänger weitläufiger, was für Scharfschützen vorteilhaft ist.

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad

Orchesterprobe

Genre: Taktik-Shooter | Entwickler: Tripwire Interactive | Vertrieb: Steam/Peter Games

Text: Oliver Haake

Ab an die Ostfront! Tripwire Interactive inszeniert den Wendepunkt.

Modern Warfare ist in, Zweiter Weltkrieg als Spielethema out – diesen Eindruck bekommt man, wenn man sich die großen Neuerscheinungen der vergangenen Jahre anschaut. Einzig kleine Teams entwickeln gegen den Strom, so auch das US-Studio Tripwire Interactive. Mit **Heroes of Stalingrad** veröffentlicht es den zweiten Teil von **Red Orchestra**, einem Taktik-Shooter für bis zu 64 Spieler pro LAN- oder Online-Server, bei dem es mehr um Realismus als um Action geht. Wer den 2001 erschienenen Hollywood-Film **Duell – Enemy at the Gates** (mit Jude Law und Ed Harris) gesehen hat, weiß in etwa, worauf er sich bei **Heroes of Stalingrad** einlässt. Aufseiten der Wehrmacht oder der Roten Armee kämpfen zwei Teams verbissen um jeden Straßenzug, jedes Haus und teils sogar um einzelne Stockwerke der 1942 zerstörten Metropole. Dabei kommt ein Großteil des infanteristischen Waffenarsenals dieser Zeit zum Einsatz. Mit Karabinern, Maschinenpistolen, Maschinengewehren und Handgranaten geht es hier ans Eingemachte. Die Trümmerlandschaft der neun Karten ist glaubwürdig in Szene gesetzt und damit auch ein hervorragendes Arbeitsfeld für passionierte Spieler, die sich gern als Heckenschützen betätigen. Und das ist bei **Red Orchestra 2** auch die Krux: Es mag dem historischen Vorbild zwar entsprechen, wenn Scharfschützen die Ruinen dominieren, bei weniger defensiv veranlagten Spielern führt das hinterhältige Geballer jedoch schnell zu Frust. Nur wer wie ein Hase Haken schlägt und sich von Deckung zu Deckung vorarbeitet, hat eine Überlebenschance. Gekämpft wird um taktisch wichtige



Auf der anfangs etwas konfus wirkenden Karte lesen Sie ab, wo Sie als Nächstes angreifen müssen.



Es gibt weder Fadenkreuz noch Munitions- und Lebensanzeige. Gezielt wird über Kimme und Korn.

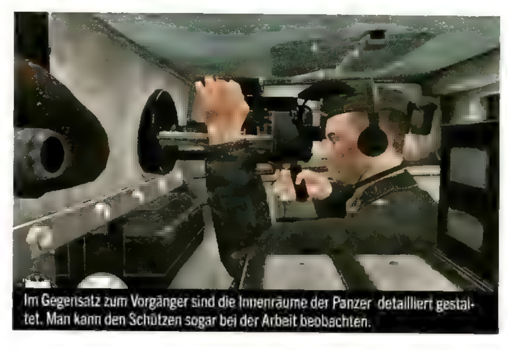


Wer sich nicht hinter Mauern duckt oder in Schützengräben versteckt, ist ein leichtes Opfer.

Punkte, die man durch die Eliminierung des Gegners bzw. durch eine Überzahl eigener Truppen in einem bestimmten Radius erobert. Wer sich dabei dem Feind allzu offensichtlich entgegenstellt, beißt sehr schnell ins virtuelle Gras. Bedächtiges Vorgehen und Teamwork sind also gefragt. Eingespielte Gruppen sind hier natürlich enorm im Vorteil. Allerdings kommen auch Solisten gut zurecht, wenn sie sich die etablierten Spielregeln zu eigen machen. Durch die inzwischen gereifte Community – der Vorgänger von **Heroes of Stalingrad** erschien bereits 2006 – wird auf vielen Public Servern taktisch recht anspruchsvoll gespielt. Im Gegensatz zu **Red Orchestra: Ostfront 41-45** geht es bei allen Karten des zweiten Teils um eine Schlacht, was kaum Abwechslung bedeutet. Mal sind es etwas weniger, mal mehr Häuserruinen. Einige Karten spielen im Herbst, andere sind winterlich gestaltet – schließlich dauerten die Gefechte um Stalingrad von September 1942 bis Februar 1943. Von den offenen Landschaften und Kämpfen um entlegene Dörfer und Gehöfte wie im Vorgänger fehlt jede Spur. Offensichtlich wollten die Entwickler nicht einfach eine Kopie des ersten Teils mit Grafik-Update präsentieren und wagten deshalb das Experiment, sich nur einem einzelnen Szenario mit all seinen Facetten zu widmen.

Panzer marsch!

Wie im ersten Teil darf man wieder Panzer fahren. Je nachdem, ob es sich um eine reine Panzerschlacht, etwa um das Flugfeld Gumrak, oder um die Unterstützung der Infanterie im Häuserkampf handelt, variiert die Anzahl der eingesetzten Fahrzeuge. Da die Stahlkolosse diesmal über ein detailliert gestaltetes Innenleben verfügen, brachten die Entwickler nur zwei davon zum Release zustande: den deutschen Panzerkampfwagen IV und den sowjetischen T-34. Tripwire Interactive verspricht aber, nach dem Release kostenlos weitere Tanks sowie Truppentransporter zu liefern. Die letzten Jahre haben gezeigt, dass die Entwickler diesbezüglich sehr zuverlässig arbeiten. Bei der Gelegenheit sollten sie auch noch einige Bugs beheben, die noch im Programmcode stecken. So startete zum Release das Spiel bei vielen Käufern nicht oder es traten teils herbe Performance-Einbrüche auf. Tonnenschwere Panzer, die an dürren Bäumchen hängen bleiben, heben nicht die Spielerlaune! **Heroes of Stalingrad** ist zwar in erster Linie ein Multiplayer-Shooter, allerdings haben die Designer auch einen Singleplayer-Modus eingebaut. Bei genauer Betrachtung entpuppt sich dieser jedoch als (gut gemachtes) Tutorial, das dem frischgebackenen Frontsoldaten die verschiedenen Schlachtfelder und Features des Spiels näherbringt. So kann man bereits offline herausfinden, welche Stellen sich für einen MG-Schützen oder Scharfschützen am besten eignen. **Red Orchestra 2** ist seit dem 13. September via Steam für 35 Euro (Standard) oder 45 Euro (Deluxe) erhältlich. Eine reguläre Verkaufsversion erscheint am 30. September für etwa 30 Euro im Handel.


Im Gegensatz zum Vorgänger sind die Innenräume der Panzer detailliert gestaltet. Man kann den Schützen sogar bei der Arbeit beobachten.

Infos zum Spiel





PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Noch nicht geprüft
TERMIN	13.09.2011

SPRACHE/TEXT: Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Zum Redaktionsschluss gab es keine Info, ob und welche Inhalte zensiert werden.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Geforce GTX 460/Radeon HD 6850 / Quad-Core CPU 2,8 GHz / 3,5 GByte RAM

MULTIPLAYER-OPTIONEN
Neun Gefechtskarten, zwei Teams (Wehrmacht, Rote Armee) und prinzipiell nur ein Spielmodus (Eroberung), der in verschiedenen Varianten gespielt wird

MAX. SPIELERANZAHL: 64
SPIELMODI: EROBERUNG

Oliver meint

„Ein Paradies für Heckenschützen!"

Mein Vorurteil ▸ Geile Sache! Ich liebe den Vorgänger und die beiden kostenlosen Erweiterungen, also wird mir Teil 2 garantiert auch gefallen.

Erst war ich begeistert, dann skeptisch und kurzfristig auch etwas enttäuscht. Was kein Wunder ist, wenn man als passionierter Panzerfahrer erst mal damit leben muss, sich auf nur zwei Modelle und eine reine Panzerkarte zu beschränken. Ich glaube jedoch den Entwicklern, wenn sie sagen, dass sie zügig kostenlose Inhalte nachreichen werden. Das haben sie schließlich fünf Jahre lang mit vielen Patches für Teil 1 unter Beweis gestellt. Auch in puncto Infanterie ist Teil 2 gewöhnungsbedürftig. Durch den hohen Detailgrad der Karten und die vielen Objekte ist das Spiel ein Paradies für Sniper! Wer jedoch die Herausforderung annimmt und sich teamdienlich verhält, dem eröffnet sich ein Taktik-Shooter mit großem Potenzial. Ich freue mich schon auf die geplanten Inhalte.

Stefan meint

„Schwacher Start, aber die Sache kommt ins Rollen!"

Mein Vorurteil ▸ Der erste Teil war ein Fest für eingefleischte Taktik-Shooter-Spieler, Teil 2 wird sicher genauso gut, wenn nicht noch besser!

Bei all den Killstreaks und dem ganzen Hightech-Kriegsgerät in **Modern Warfare** ist es wohltuend, sich in **Red Orchestra 2** aufs Wesentliche zu konzentrieren: mit geübtem Auge über Kimme und Korn die Gegner aus den Socken zu hauen. Allerdings vermisse ich die Abwechslung, die der erste Teil mit seinen unterschiedlichen Karten bot. Das Stalingrad-Szenario ist toll umgesetzt, aber ob das auf Dauer für packende Gefechte sorgt? Ich habe Zweifel.

Wertung

PRO
- Dichte Atmosphäre
- Realistische Infanteriekämpfe
- Detaillierte, große Karten
- Taktisch anspruchsvolle Gefechte
- Panzer mit detailliert gestaltetem Inneren und animierter Besatzung

CONTRA
- Einige Bugs in der Release-Fassung
- Alle Karten drehen sich nur um ein Szenario: die Schlacht um Stalingrad
- Zum Start nur zwei Fahrzeuge

GRAFIK: 8
SOUND: 9
STEUERUNG: 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
63	78



Starspieler sehen in **FIFA 12** nicht nur deutlich besser aus, ihre individuellen Fähigkeiten wurden auch noch stärker umgesetzt. Entsprechend flott dribbelt sich ein Ribéry durch die Abwehr.

FIFA 12

Zweikampfsieger



Genre: Sportspiel | Entwickler: EA Sports | Hersteller: Electronic Arts

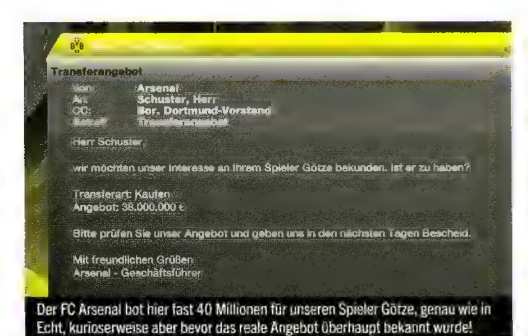
Text: Christoph Schuster

EA nimmt den PC wieder ernst und übt sich in fortgeschrittener Verteidigung.

„Auf geht's – kämpfen und siegen!" schallt es jedes Wochenende durch die deutschen Stadien. In Anbetracht dieses Schlachtruf-Evergreens erscheint es nur logisch, dass sich EA Sports dieses Jahr vor allem auf die Zweikämpfe konzentriert. Die neue Impact-Engine inszeniert dabei das Aufeinandertreffen der Kicker physikalisch glaubwürdig. Das ist eine tolle Ergänzung zu den ohnehin schon überlegenen Bewegungsanimationen der Balljongleure, zumal die Entwickler hier nochmals nachbesserten, damit skurrile Situationen seltener auftreten. In Anbetracht der vielen realistischen Duelle auf dem Rasen lassen sich die wenigen Aussetzer jetzt gut verschmerzen. Auch spielerisch stand das Kräftemessen Mann gegen Mann auf dem Änderungsplan (siehe Extrakasten). Die neue Duell-Variante erfordert zwei Tasten statt einer und dementsprechend Umgewöhnungszeit trotz der sinnvollen Tutorials. Außerdem begünstigt sie überlegtes Timing und Stellungsspiel. Im Optionsmenü lässt sich aber auch das klassische Zweikampfverhalten einstellen.

Ein Sturm zieht auf

Auf der Gegenseite lernten die Angreifer zwar kaum neue Tricks dazu, beherrschen ihre alten aber besser. Das angepriesene Präzisionsdribbling ist die logische Weiterentwicklung der 360°-Steuerung und führt dazu, dass Sie Defensivakteure noch leichter durch einfaches Abstoppen oder Körperdrehungen ausmanövrieren. In Kombination mit der kniffligeren Abwehrarbeit ergeben sich mehr Torraumszenen. Dafür stoßen Sie innerhalb des 16ers auf Beton,



Der FC Arsenal bot hier fast 40 Millionen für unseren Spieler Götze, genau wie in Echt, kurioserweise aber bevor das reale Angebot überhaupt bekannt wurde!



So flüssig und elegant die Bewegungen der Spieler auf dem Rasen wirken, so hölzern und lächerlich kommen ihre Jubelanimationen daher.

Die neue Defensivsteuerung

Während jährliche Sport-Updates mit Reformen meist zögerlich umspringen, leistet sich **FIFA 12** in der Defensive überraschend heftige Veränderungen.

Bisher reichte eine Taste, um den Verteidiger Richtung Gegenspieler zu hetzen und diesem anschließend den Ball abzunehmen. Dieses Vorgehen spaltete EA Sports nun in zwei Phasen auf, es belegt dementsprechend auch zwei Knöpfe. Mit der ursprünglichen Tackle-Taste (auf einem Xbox-Pad der A-Knopf) läuft Ihr Defensivmann zwar noch immer zum ballführenden Kontrahenten, begleitet diesen aber nur noch. Mit dem Stick des Gamepads verändern Sie dabei den Abstand zum Ballbesitzer und beschränken somit dessen Laufwege und Spielmöglichkeiten. Scheint Ihnen der Moment günstig, stellen Sie per Druck auf die X- bzw. B-Taste (bisher: Zweiter Mann dazuholen) das Bein Ihres Verteidigers in den Weg und versuchen so, den Ball zu stibitzen. Das erfordert gutes Timing. Die nützliche Funktion des zweiten Bewachers lagerten die Entwickler auf die Schultertasten aus. Somit wirkt das Verhalten der Defensive zwar realistischer, wird zugleich aber kniffliger für den Spieler und fordert das gleichzeitige Nutzen vieler Tasten – umständlich. Wer mit den Änderungen überhaupt nicht warm wird, kann lobenswerterweise im Optionsmenü unter dem Punkt Steuerung die klassische, gewohnte Verteidigungsart aktivieren. Es gibt noch eine nette Neuerung: Per Tastendruck fahren Sie nun im Sprintduell den Arm aus und drängen den Widersacher so unter Umständen ab. Auch das erfordert etwas Übung.


Wie angekündigt, sorgt die Impact-Engine für realistischere Kollisionen zwischen Spielern.

falls Sie sich beim Angriff zu viel Zeit lassen. Die regelrechte Zelebrierung der Zweikämpfe überfordert dummerweise die Herren Schiris. Diese haben mit dem Schiedsrichterball zwar einen neuen „Trick" gelernt, im Zuge dessen aber einige Passagen des Regelwerks vergessen. Überhartes Einsteigen wird seltenst gepfiffen und wenn ein Spieler verletzt am Boden liegt, besteht der Referee auf Schiedsrichterball – auch wenn das Leder ins Aus getreten wurde und es Einwurf geben müsste.

Selbstdarsteller

Ein weiterer Kritikpunkt der letzten Jahre war der sterile Karrieremodus. Hier versuchte EA, durch einige Neuerungen im Transfersystem Akzente zu setzen und durch mehr Korrespondenzen mit dem Team für Leben in den Menüs zu sorgen. Das gelang halbwegs, wobei der Managermodus nach unserem Geschmack ruhig noch umfangreicher ausfallen dürfte. Dafür punktet das Entwicklerteam aus Kanada im Bereich Online mit den neuen Onlineprofilen und dem Spielmodus Ultimate Team. Die Meisterschale sichert sich EAs jährlicher Kick letztlich aber im Bereich Atmosphäre. Bereits die Rekordzahl an Original-Ligen, -Klubs und -Spielern lässt Fan-Herzen höher schlagen. Und auf dem Platz legt **FIFA 12** erst richtig los: Die Ränge erstrahlen in den passenden Farben, die Münchner Südkurve und die Gelbe Wand des BVB sind gut erkennbar. Aus den Lautsprechern schallen dazu originale Fan-Gesänge, die für mächtig Stimmung sorgen. Neulinge und Gelegenheitsspieler dürften aufgrund des leichteren Einsteigs statt **PES 2012** sowieso EAs Produkt bevorzugen, hier lässt sich einfach leichter ansehnlicher Fußball produzieren. Aber auch Profis bekommen durch die neuen Zweikämpfe mehr zu tun. Auf dem Platz setzt das Team von EA somit seine Erfolgsformel fort und beeindruckt mit großartiger Atmosphäre.

Kleine Details begeistern. So gibt es jetzt etwa schnelle Einwürfe, der Spieler schnappt sich einfach den rausgekullerten Ball und setzt das Spiel ohne Zwischenblende fort.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 42,-
USK-FREIGABE	ab 0 Jahren
TERMIN	29.09.2011
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
EA musste 2011 tatsächlich nichts schneiden. Sowas gab es zuletzt ... äh, letztes Jahr

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Dual-Core-Prozessor; 2 GB RAM (Empfohlen: 4 GB RAM), Windows XP / Vista / 7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Freundschaftsspiele, Turniere, Online-Karriere, Ultimate Team-Modus, Ranglisten, Online-Profil

MAX. SPIELERANZAHL	22
SPIELMODI	5

Wertung

PRO
- Tolle Fußballatmosphäre
- Motivierende Spielmodi
- Extrem viele Originallizenzen
- Gute Kollisionsphysik

CONTRA
- Umständliche Menüs
- Schiedsrichter teils nicht regelfest

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 8

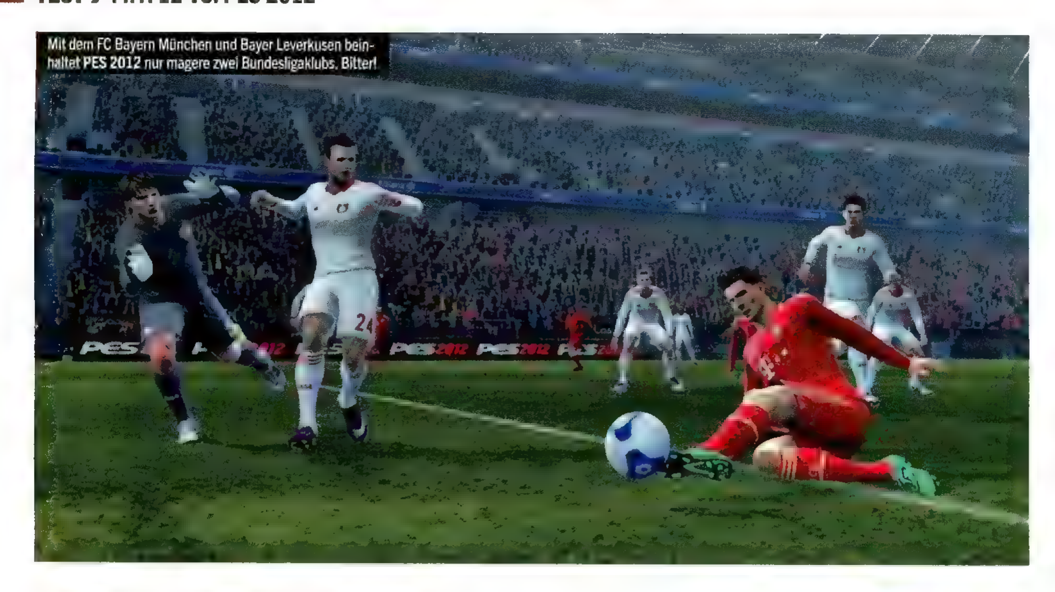
EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
89	90

Christoph meint

„Kampfeslust und Feierstimmung"

Mein Vorurteil ▸ Nachdem EA dem PC endlich mal wieder eine vollwertige Umsetzung spendiert, steht der Tabellenführung eigentlich nichts im Wege.

Wann immer ich **FIFA 12** anwerfe, bin ich erst mal sehr angetan. Die bombastische Stadionstimmung packt mich als leidenschaftlicher Fußball-Fan sofort. Auch nach längerer Abstinenz kommt man innerhalb einer Partie sofort wieder rein. Wenn ich allerdings zocke, dann oft sehr intensiv und längere Zeit am Stück. Anstatt dabei immer tiefer ins Spiel einzutauchen, stoße ich mit zunehmender Spieldauer auf Einschränkungen und kleine Ungereimtheiten. Außerdem ist mir das gemächlichere Grundtempo der zweikampfbetonten Matches zu gering, ebenso die Präzision beim Passen. Zu guter Letzt fehlt es den Schüssen in meinen Augen an Schmackes. All das sind aber persönliche Präferenzen, die nichts daran ändern, dass **FIFA 12** eine sehr gute und vor allem runde Spielerfahrung bietet.


Mit dem FC Bayern München und Bayer Leverkusen beinhaltet **PES 2012** nur magere zwei Bundesligaklubs. Bitter!

PES 2012 – Pro Evolution Soccer

Anschlusstreffer



Genre: Sportspiel | Entwickler: Konami | Hersteller: Konami

Text: Christoph Schuster

Trotz Tsunami-Chaos und harter Kritik kämpft sich Konami zu alter Stärke zurück.

„Unser Fokus muss darauf liegen, **Pro Evo** wieder dorthin zu bringen, wo es hingehört." Mit diesen Worten verdeutlichte der **PES**-Europaverantwortliche Jon Murphy die Marschrichtung: Jetzt wird wieder in die Hände gespuckt. Passend dazu setzten die Japaner vor allem auf mehr Disziplin: Wo die Abwehrreihen letztes Jahr noch an aufgeschreckte Hühnerhaufen erinnerten, hält dieses Jahr der moderne Fußball Einzug. Das Mittelfeld rückt intelligent mit zurück, um den Raum für die Angreifer dicht zu machen. Die Defensive schließt zugleich gezielt Lücken und bewacht einzelne Gegner, ohne aus der taktischen Reihe zu tanzen. Damit es trotzdem noch Gründe zum Jubeln gibt, lernte die Abteilung Attacke ebenso dazu. Vorbei die Zeiten der stinkfaulen Mitspieler, in **PES 2012** sind alle Akteure konstant in Bewegung, um Gegner zu beschäftigen oder Anspielmöglichkeiten zu bieten. Außerdem legten die Kameraden ihre Bremsermentalität ab und gehen auch nach vorne die nötigen Wege, um schnelle und präzise Angriffszüge durchzuführen. Gut so, Konami gelingt eine feine Balance zwischen Offensive und Defensive, so wirkt das Spiel lebendig, flüssig und realistisch.

Finger weg vom Ball!

Ein weiteres Mittel im Kampf um den Ball ist die Off-the-Ball-Steuerung (siehe Extrakasten), mit der Sie manuell einen weiteren Spieler neben dem ballführenden manövrieren. Eine an sich feine Idee, deren Umsetzung aber etwas unkomfortabel ausfiel. Auch nach mehreren Partien fiel es uns noch schwer, in der Hitze des Gefechts intelligente


Das Elfmetersystem wurde überarbeitet: Nun bestimmt nur die Dauer des Tastendrucks die Höhe und die Stickbewegung die Richtung.

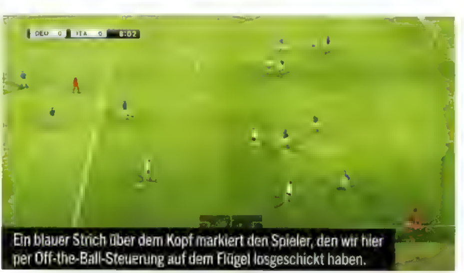

Im Gegensatz zu den Clubmannschaften sind die Nationalteams durch die Bank original vertreten. Marin, Götze und Hummels stehen Ihnen also zur Verfügung.

Die Off-the-Ball-Kontrolle

Die **PES**-Serie stand schon immer für spielerische Freiheit und maximale Kontrolle – diesen Ruf verteidigt Konami dieses Jahr mit einem neuen Feature.

EA versuchte sich schon mit **FIFA 2004** an der Off-the-Ball-Kontrolle, also dem gleichzeitigen Steuern des Spielers in Ballbesitz sowie eines weiteren Kameraden. Das Experiment misslang, die Idee wurde begraben. Nun widmete sich Konami diesem Konzept – und setzte es diesmal sinnvoll um. Die ursprüngliche Fassung, dass der zweite Spieler mithilfe des rechten Sticks auf dem Gamepad individuell gesteuert wird, führt heute wie damals zu Knoten im Hirn und meist zum Ballverlust. Demnach raten wir von dieser Variante ab, auch wenn sie für Staunen beim Gegner sorgt. Als tatsächlich effektiv erweist sich dagegen die Version, bei der Sie vom Spiel Unterstützung erhalten. Hier drücken Sie den rechten Stick in eine Richtung, um einen Mitspieler auszuwählen, und wiederholen die Richtungseingabe, um besagten KI-Kicker loszuschicken. Der kommandierte Pixel-Bolzer rennt nun los und bietet so eine Anspielstation oder beschäftigt die Verteidiger. Nichtsdestotrotz bedarf auch diese simplere Variante etwas Übung, um sie in der Hektik des Spielgeschehens sinnvoll abzurufen.

Der einfachste Einsatz von Off the Ball geschieht jedoch bei Standardsituationen. Hier wählen Sie mittels des rechten Gamepad-Sticks einen Spieler aus und steuern diesen anschließend wie gewohnt, während die KI den Schützen übernimmt und Ihren Recken auf Ihr Kommando hoch oder flach anspielt.



Ein blauer Strich über dem Kopf markiert den Spieler, den wir hier per Off-the-Ball-Steuerung auf dem Flügel losgeschickt haben.

Spielzüge zu kommandieren. Auf sich alleine gestellt erledigt die optimierte KI hier oft einen genauso guten Job. Perfekt umgesetzt fanden wir das Feature hingegen bei Standardsituationen.

Der bewegte Mann

Doch damit nicht genug, Konami steckte weitere Arbeit in das Erlebnis auf dem Platz und integrierte unzählige neue Animationen ins Geschehen. Viele der neuen Bewegungen helfen, das Spiel variantenreicher zu gestalten, während andere schlicht die Nahtstelle zwischen einzelnen Manövern besser kaschieren. Im Vergleich zum Primus **FIFA 12** wirken Spielzüge dennoch oft abgehackt, da die Übergänge zwischen Animationsstufen noch immer zu grob sind. Wirklich störend hängt der Kick aus Japan aber nur in einer Disziplin hinterher: der Präsentation. Die Entwickler versuchen hier mit Details aufzutrumpfen: Ordner und Kameramänner am Spielfeldrand, Trainer die vor der Bank gestikulierend herumwirbeln. Das wirkt nett, geht im Gesamtbild aber unter. Die Fans auf den Tribünen erscheinen einfach weniger glaubhaft und vor allem die Soundkulisse in Form der Stadiongesänge kann nicht annähernd gegen die Konkurrenz anstinken. Wichtig ist aber bekanntlich auf dem Platz und dort gelingen **PES 2012** nach der Enttäuschung im vergangenen Jahr wichtige Schritte nach vorn. Das Spielgeschehen wirkt flott, flüssig und realistisch, gerade alte **Pro Evo**-Hasen fühlen sich nach kurzer Zeit pudelwohl. Zudem bietet das Spiel enorme Freiheit, Sie lernen ständig Kniffe dazu und haben das Gefühl, besser zu werden. Der Nachteil: Ein- oder Umsteiger zahlen anfangs Lehrgeld, denn die Trainings-Challenges decken nur einen Bruchteil des Spiels ab. Den Spaß, den Sie mit **PES 2012** haben werden, müssen Sie sich erst verdienen.



Infos zum Spiel

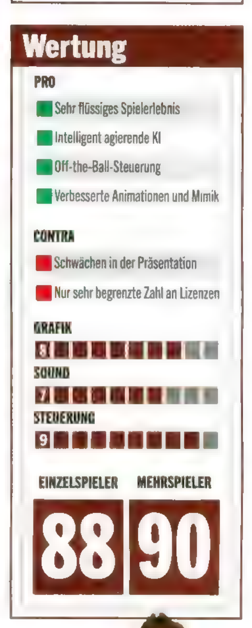
PREIS	Ca. € 33,-
USK-FREIGABE	ab 0 Jahren
TERMIN	29.09.2011
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Hier werden höchstens Flanken und Freistöße angeschnitten, sonst nix!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Dual-Core-Prozessor; 1 GB RAM (Empfohlen: 3 GB RAM); Windows XP / Vista / 7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Freundschaftsspiele und Turniere, Meisterliga Online und „Be a Pro“-Online-Karriere

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	4



Wertung

PRO
- Sehr flüssiges Spielerlebnis
- Intelligent agierende KI
- Off-the-Ball-Steuerung
- Verbesserte Animationen und Mimik

CONTRA
- Schwächen in der Präsentation
- Nur sehr begrenzte Zahl an Lizenzen

GRAFIK 8
SOUND 7
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	90

Waren die Schiedsrichter letztes Jahr noch zu kleinlich und hyperkorrekt, leiten sie dieses Jahr relativ streng, aber nachvollziehbar die Partien. Gut so!

Christoph meint

„Nur unter Druck entstehen Diamanten.“

Mein Vorurteil ▸ Die 2011er-Ausgabe sowie die Preview-Versionen dieses Jahrgangs spielten sich enttäuschend, ich stelle mich auf erneute Ernüchterung ein.

Dem Team bei Konami forderte diese Entwicklung viel ab: Die Japaner mussten äußere Einflüsse wie das katastrophale Erdbeben im März abschütteln und den Abstand auf Konkurrent **FIFA** in einem echten Kraftakt aufholen. Doch diesen Ansporn brauchte die eingeschworene Meute um Entwicklerguru Seabass scheinbar, um sich auf alte Tugenden zu besinnen. So flüssig, präzise und anspruchsvoll wie dieses Jahr spielte sich **Pro Evo** schon lange nicht mehr. Dazu gelang Konami mit der Off-the-Ball-Steuerung eine coole Innovation. Klar liegt **PES** in Sachen Präsentation und Lizenzen noch immer hinter **FIFA** zurück. Wer sich aber auf das Geschehen auf dem Platz konzentriert und bereit ist, Zeit zu investieren, der wird bei **PES 2012** mit maximaler Freiheit und Kontrolle belohnt.

PES 2012 VS. FIFA 12 – Der große Vergleich

Das Urteil wurde gefällt. Wir haben auch 2011 beide Fußballsimulationen wieder durch unser Testcenter gejagt und eine Wertung gefunden, die den Spielerfahrungen gerecht wird. Doch wie schlagen sich die Kontrahenten im direkten Vergleich? Wir stellen die wichtigsten Stärken und Schwächen der beiden Titel gegenüber und vergeben Punkte in sieben Kategorien, wobei wir Atmosphäre und Gameplay aufgrund ihrer Wichtigkeit doppelt werten.



FIFA 12

ATMOSPHÄRE

PES 2012 – Pro und Contra
- \+ Realistische Spielergesichter, Kicker verfügen über Mimik; gegenüber dem Vorjahr bessere Animationen
- \+ Kleine Details: Kameramänner, Ordner und gestikulierende Trainer am Spielfeldrand
- − Mauer Sound und unspektakuläres Publikum kosten Stadionatmosphäre
- − Viele Clubs und Ligen nicht mit originaler Lizenz

FIFA 12 – Pro und Contra
- \+ Tolle Fangesänge, gut erkennbares Publikum, überragende Stadionatmosphäre
- \+ Großartige Bewegungsabläufe, gegenüber dem Vorjahr detailliertere Spielergesichter, zumindest bei Starkickern
- \+ Extrem viele Lizenzen – außer der Champions League, die besitzt exklusiv PES
- − Sehr hölzerne Jubelanimationen

TECHNIK



PES 2012 – Pro und Contra
- \+ Kräftigere Farben als in FIFA 12
- \+ Glaubwürdigere Spielergesichter samt Mimik
- − Drumherum unspektakulär
- − Weniger detaillierte Trikots

FIFA 12 – Pro und Contra
- \+ Sehr scharfe Texturen
- \+ Realistische Trikots
- \+ Stadien und Fans gut umgesetzt
- − Gesichter wirken starr und leblos



SOUND

PES 2012 – Pro und Contra
- \+ Satter Sound beim Treten des Balls und bei Aluminiumkrachern
- \+ Wolff-Christoph Fuß ist der bessere, deutlich beliebtere Kommentator
- − Kommentare oft unpassend zur Situation, Floskeln wiederholen sich
- − Sehr mauer Stadionsound

FIFA 12 – Pro und Contra
- \+ Original-Fangesänge sorgen für tolle Stadionstimmung
- \+ Toller, abwechslungsreicher Menü-Soundtrack
- − Kommentare oft unpassend zur Situation, Floskeln wiederholen sich
- − Klang des Balles sehr kraftlos und lahm



UMFANG & LIZENZEN

PES 2012 – Pro und Contra
- \+ Meisterliga und Be-a-Pro-Modus, online wie auch offline spielbar
- \+ Champions-League-Lizenz und Copa Santander Libertadores
- \+ Nationalteams mit Originalspielern
- − Viele Club-Lizenzen fehlen, nur zwei Bundesligaklubs am Start

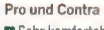
FIFA 12 – Pro und Contra
- \+ Karriere als Spieler, Spielertrainer oder Manager, online und offline möglich
- \+ Motivierender Ultimate-Team-Modus
- \+ Fettes Lizenzpaket, alle wichtigen Clubs, Stadien und Spieler enthalten
- − Champions und Euro League nicht lizenziert



SPIELMENÜS

PES 2012 – Pro und Contra
- \+ Sehr komfortables Aufstellungsmenü
- \+ Aufgeräumte Menüs mit vielen Informationen
- − Auf den ersten Blick erschließen sich nicht alle Optionen sofort.

FIFA 12 – Pro und Contra
- \+ Feedback von Presse und Präsidium zum vergangenen Spieltag
- \+ Neues Transfersystem
- − Aufstellungsmenü umständlich, Formation und Kader sind separat zu bearbeiten
- − Menüs teils recht unübersichtlich



GAMEPLAY

PES 2012 – Pro und Contra
- \+ Sehr flüssiges, flottes Spielgefühl
- \+ Interessante Off-the-Ball-Kontrolle
- \+ Kraftvolle Schüsse und Pässe
- − Ball „klebt" manchmal etwas am Fuß

FIFA 12 – Pro und Contra
- \+ Flüssiger, aber langsamerer, überlegterer Spielablauf
- \+ Glaubwürdige, knackige Zweikämpfe
- \+ Sehr genaue Ballführung möglich
- − Schüssen fehlt oft der Wumms

KI

PES 2012 – Pro und Contra
- \+ Spieler laufen im Angriff intelligent mit, bieten Anspielmöglichkeiten
- \+ Defensive steht gut, macht die Räume eng
- − Teils dumme Torwartfehler, auch bei Topkeepern
- − Teils unnötige Fehlpässe und Stoppfehler

FIFA 12 – Pro und Contra
- \+ Spieler bewegen sich glaubwürdig, bieten in der Offensive gute Anspielstationen
- − Balance zwischen Abwehr und Angriff nicht in der Waage
- − Impact-Engine sorgt teils für skurrile Szenen und dumme Fehler.
- − Teilweise bescheuert gespielte Pässe, auch bei verringerter Unterstützung

Fazit

Tatsächlich lagen die beiden Kandidaten noch nie so nah beieinander und begegneten sich noch nie auf derart hohem Niveau. Das verdeutlicht unsere Gegenüberstellung der Titel. Dabei begeistert **FIFA 12** vor allem durch die Atmosphäre und sorgt mit Stadionstimmung und vielen Lizenzen für eine tolle Simulation des Fußballerlebnisses. Auf dem Feld sehen wir **PES 2012** leicht vorne, zumal Konami sich mit der Off-the-Ball-Steuerung eine Innovation traute. Damit bleibt das Fazit: Die Wahl zwischen **FIFA** und **PES** ist dieses Jahr reine Geschmackssache. **PES** präsentiert sich temporeicher und besitzt etwas mehr Spieltiefe, erfordert dafür aber Übung und den Verzicht auf Glamour. **FIFA** bietet dagegen großes Kino, wobei die Action auf dem Feld hin und wieder zulasten der Spielfreiheit geht.

JETZT REGELMÄSSIG PER POST IM ABO OHNE VERPFLICHTUNG

- JEDERZEIT KÜNDBAR
- GÜNSTIGER ALS AM KIOSK
- LIEFERUNG FREI HAUS
- PÜNKTLICH UND AKTUELL



BEQUEMER UND SCHNELLER ONLINE ABONNIEREN:



shop.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

PC ACTION

Schlüssel zur Stadt: Der Bezirk „Arkham City" lässt sich von Beginn an frei erforschen – nur einige Gebäude sind noch verschlossen.

Ab nach unten: Im Sturzflug rast Batman Richtung Boden ...

... und holt so genugend Schwung, um wie ein Vogel zu gleiten.

Batman: Arkham City

Sei mir nicht böse, Wicht!

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Rocksteady | Hersteller: Warner Bros. Games

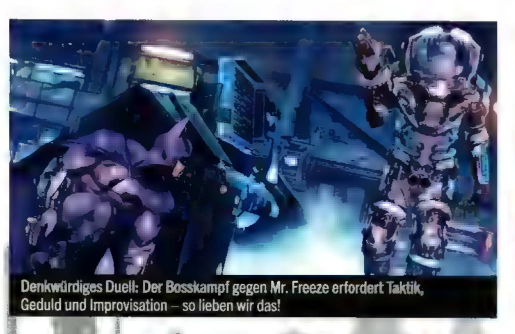
Text: Thorsten Küchler

Die PC-Version kommt erst im November, also haben wir das PS3-Pendant durchgezockt!

Ein 30-stündiger Zockmarathon und die Vorgabe, keine eigenen Screenshots erstellen zu dürfen: Um die Konsolenfassung von **Batman: Arkham City** vor Release durchspielen zu können, haben wir uns so richtig reingekniet. Aber die Mühe hat sich gelohnt: Denn wir konnten Batmans grandiosen Zweitling vor allen anderen Redaktionen erleben. Wir schreiben hier bewusst „erleben", denn **Arkham City** ist eines dieser wenigen Spiele, die man nicht durchackert, sondern genießt, bestaunt und aufsaugt.

Herrliche Haftanstalt

Wie der Name des Spiels bereits deutlich macht, verschlägt es Batman dieses Mal nach Arkham City. Dieser Sperrbezirk ist eine Art Open-Air-Knast: Verbrecher lungern herum, Mülltonnen brennen, Anarchie herrscht. „Da will doch niemand freiwillig hin", werden Sie jetzt denken. Wir aber sagen: „SIE wollen dahin!" Denn die offene Spielwelt ist derart dicht und atmosphärisch designt, dass man sie glatt als zweiten Hauptcharakter bezeichnen muss. Anders gesagt: Ohne Ark-


Denkwürdiges Duell: Der Bosskampf gegen Mr. Freeze erfordert Taktik, Geduld und Improvisation – so lieben wir das!


Nur minimal verbessert: Das Hacken ist weiterhin recht simpel – auch wenn Sie nun Wortfetzen zusammensetzen müssen.

Krimineller Quizmaster: der Riddler

Der Denksport-Verrückte ist zurück – und nimmt einen Großteil der Spielzeit ein!

In **Arkham Asylum** war der von Rätseln besessene Riddler noch reiner Taktgeber für simple Sammelquests, dieses Mal hat er seinen eigenen Handlungsstrang. So sollen Sie insgesamt 440 (!) Riddler-Symbole in der Spielwelt ausfindig machen und aufklauben. Wo sie sich befinden, erfahren Sie von Riddler-Informanten. Dummerweise liegen die grünen Fragezeichen aber nicht nur plump herum, sondern sind zumeist durch fiese Rätselapparaturen geschützt. Außerdem will der Kopfnuss-König, dass Sie bestimmte Objekte scannen. Welche genau, das sagt Ihnen der Riddler in verklausulierten Rätselsätzen. Haben Sie schließlich genügend seiner Aufgaben erfüllt, so meldet sich der Riddler persönlich per Funk und nennt Ihnen einen Ort auf der Karte – dorthin wurde ein unschuldiges Opfer verschleppt. Die Rettung der jeweiligen Person erfordert Geschick und Intelligenz: Mal sollen Sie einen Fallenparcours durchqueren, mal ein scheinbar unlösbares Puzzle lösen (Bild unten links). Am Ende jedes Abschnitts gilt es dann noch, mit der Enigma-Maschine (Bild rechts unten) einen gesuchten Begriff zu erraten. Um alle sechs Entführungen aufzuklären und den Rätselmeister selbst zu stellen, müssen Sie übrigens 400 Riddler-Symbole finden – ein Unterfangen, das locker mal 10 Stunden Spielzeit in Anspruch nehmen dürfte.

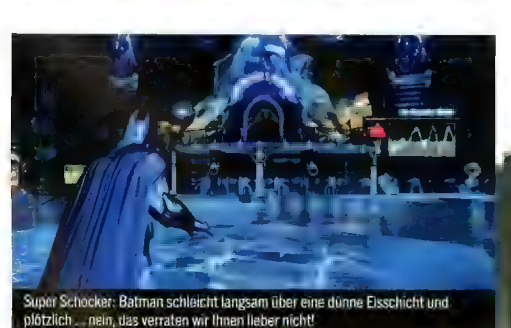




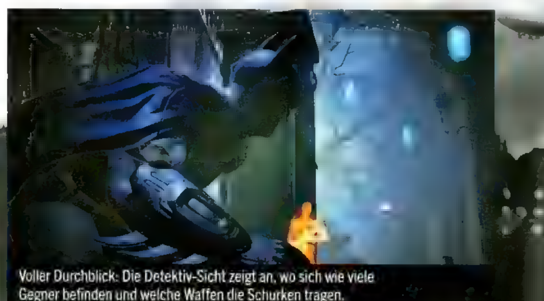
ham City kein Batman, ohne Batman kein Arkham City. Damit Ihr Superheld nicht ebenso lang wie langweilig durch die Straßen latschen muss, hat Entwickler Rocksteady Batmans Fortbewegungsoptionen erweitert: Mit seinem Umhang gleitet der dunkle Ritter geschmeidig durch die Lüfte, eine Sturzflug-Funktion lässt Sie Schwung holen – und so theoretisch ohne Zwischenstopp zu jedem noch so entfernten Ziel fliegen. Dort angekommen, wartet stets eine ganze Truppe Ganoven auf den Fledermausmann. Und mit ganzer Truppe meinen wir nicht fünf Hansel wie im Vorgänger, sondern gleich ein gutes Dutzend: In **Arkham City** schlagen Sie sich mit deutlich zahl- und variantenreicheren Halunken herum. Zum Glück ist aber auch Batmans Offensivrepertoire angewachsen: Sie können nun mehrere Angreifer gleichzeitig kontern, Rauchbomben zünden und (so der Kombozähler auf mindestens „10x" steht) diverse Spezialangriffe aktivieren. Diese kämpferische Vielfalt ist zwar motivierend, aber nicht gerade einsteigerfreundlich. Denn Sie haben bereits zu Beginn des Spiels (bis auf eine winzige Ausnahme) alle Moves und Gadgets aus **Arkham Asylum** zur Verfügung. Rocksteady erspart sich also ein albernes Tutorial samt fadenscheiniger Erklärung, warum Ihr Superheld urplötzlich alle seine Tricks wieder vergessen hat. Deshalb unser Rat: Wer den Vorgänger noch nicht gespielt hat, sollte dies sofort nachholen – das Ding ist inzwischen günstig und auch heute noch brillant.

Fortsetzung folgt ...

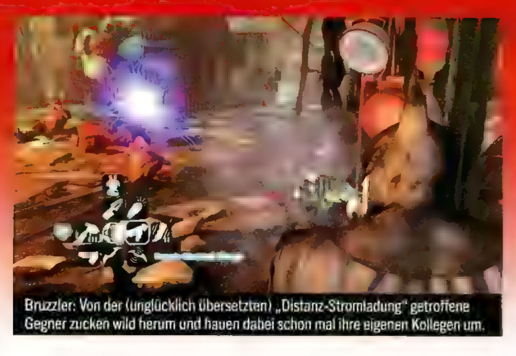
Kenner von Teil 1 dürfen hingegen jubeln: **Arkham City** bietet in jeder Hinsicht mehr als der Vorgänger. Besonders die neuen Gadgets haben es uns angetan – allen voran die „Distanz-Stromladung". Ob Garagentor, Hebebühne oder riesiger Kran: Alles, was Saft benötigt, kann mit der Stromkanone aktiviert oder deaktiviert werden. Außerdem finden Sie im Laufe des Abenteuers Eisgranaten, die sich nicht nur prima zum Schockfrosten von Gegnern eignen. Denn: Werfen Sie einen der coolen Sprengsätze ins Wasser, so bildet sich eine schwimmende Eisplattform. Und weil Batman bekanntlich nicht schwimmen kann, ist das die einzige Möglichkeit, bestimmte Levelabschnitte zu erreichen. Sämtliche relevanten Werkzeuge erhalten Sie im Verlauf der Story-Kampagne. Diese dreht sich wieder mal um die Machenschaften des Jokers. Allerdings hat der



Super Schocker: Batman schleicht langsam über eine dünne Eisschicht und plötzlich ... nein, das verraten wir Ihnen lieber nicht!



Voller Durchblick: Die Detektiv-Sicht zeigt an, wo sich wie viele Gegner befinden und welche Waffen die Schurken tragen.


Bruzzler: Von der (unglücklich übersetzten) „Distanz-Stromladung" getroffene Gegner zucken wild herum und hauen dabei schon mal ihre eigenen Kollegen um.


Dickschädel: Der Zombie-Mutant Solomon Grundy ist das größte Biest im ganzen Spiel, der Kampf gegen ihn dementsprechend spektakulär.

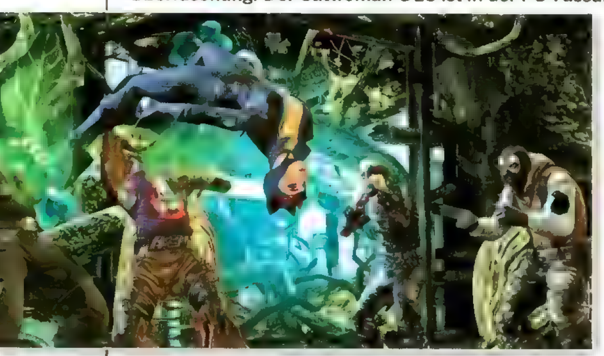
Grinsemann deutlich weniger Auftritte als im Vorgänger – dafür springen andere berühmte Comic-Schurken in die Bresche des Bösen. Hier haben sich die Entwickler selbst übertroffen, denn sämtliche Widersacher-Ikonen wurden brillant adaptiert. Der Pinguin ist kein lächerlicher Fettwanst, sondern ein Furcht einflößender Mafioso. Hugo Strange ist ein machtbesessener Feigling und Mr. Freeze ein gebrochener Mann, der sich eigentlich nur nach Liebe sehnt. Letzterer tritt übrigens als Bossgegner in Erscheinung – und das auf erfrischend innovative Art und Weise. Das Duell mit dem Eismann erinnert an die **Metal Gear Solid**-Serie: Sie müssen unbemerkt an Mr. Freeze herankommen und nach jedem erfolgreichen Angriff Ihre Taktik ändern. Die weiteren Obermotz-Gefechte (insgesamt gibt es vier) sind ebenfalls gut gelungen, schick inszeniert und logisch aufgebaut, wenn auch nicht genial. Der famose Scarecrow aus **Arkham Asylum** bleibt in dieser Hinsicht leider unerreicht. Nach dem Durchspielen der Story können Sie nicht nur zahlreiche coole Nebenmissionen angehen, sondern auch über hundert Herausforderungen absolvieren. Diese sind wie im Vorgänger kurze Minimissionen, bei denen sie entweder eine gewisse Anzahl an Feinden umhauen oder aber eine Schleich-Aufgabe meistern müssen. Zudem gibt es nun Modifikatoren wie etwa „Keine Gadgets erlaubt", die mehr Abwechslung in die Challenges bringen.

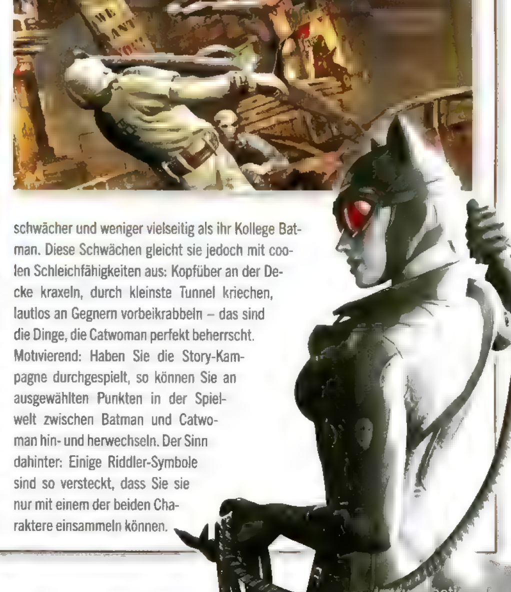
Eine Frage der Technik

Arkham Asylum sah sehr gut aus, **Arkham City** tut dies auch. Allerdings merkt man dem Spiel auf den Konsolen an, dass die Unreal Engine 3 inzwischen doch etwas Staub ansetzt: Einige Texturen im Spiel sehen schwammig aus, die Ladezeiten beim Betreten von Gebäuden nerven etwas. Zum Glück wird die erst im November erscheinende PC-Umsetzung aber laut Entwickler Rocksteady deutlich aufgemöbelt (siehe Kasten rechts).

Mächtige Mieze: Catwoman

Überraschung: Der Catwoman-DLC ist in der PC-Fassung kostenlos enthalten!



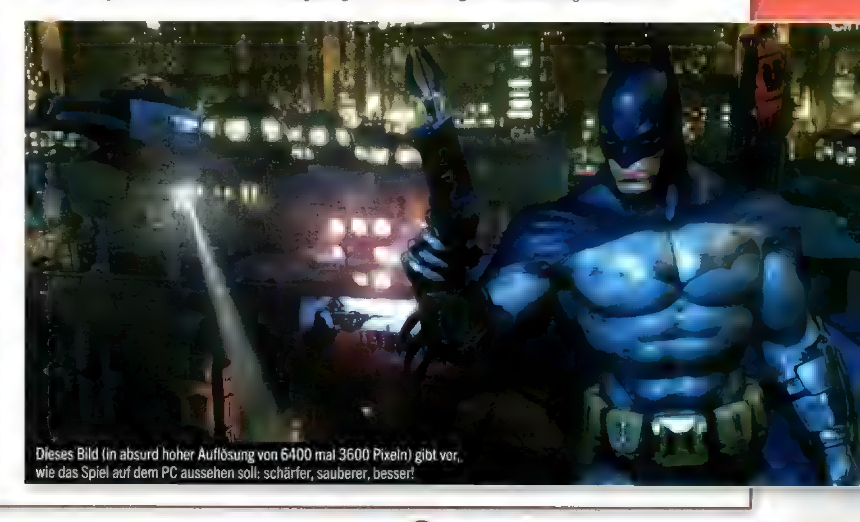


Wer das Spiel auf Konsole neu kauft, findet in der Packung einen Code für den Download des Catwoman-Pakets. Dieses ist ungefähr 600 MByte groß und wird automatisch ins Hauptspiel integriert. Im Klartext: Erwerben Konsoleros **Arkham City** später gebraucht, so müssen sie Geld für einen zusätzlichen Code hinblättern (wir gehen von einem Preis um die 10 Euro aus.) Und nun die tolle Nachricht: Auf dem PC ist der DLC bereits ins Hauptspiel integriert – juhu! Ebenfalls toll: Die vier Catwoman-Missionen sind ingesamt knapp zwei Stunden lang und tragen zum Verständnis der Story bei. Wer beispielsweise Poison Ivy wiedersehen möchte, der kann das nur im virtuellen Lederoutfit von Catwoman tun. Zudem verfügt Madame Samtpfote über eigene Gadgets wie eine Bola und ihre typische Peitsche. Im Kampf ist Catwoman deutlich flinker, aber auch schwächer und weniger vielseitig als ihr Kollege Batman. Diese Schwächen gleicht sie jedoch mit coolen Schleichfähigkeiten aus: Kopfüber an der Decke kraxeln, durch kleinste Tunnel kriechen, lautlos an Gegnern vorbeikrabbeln – das sind die Dinge, die Catwoman perfekt beherrscht. Motivierend: Haben Sie die Story-Kampagne durchgespielt, so können Sie an ausgewählten Punkten in der Spielwelt zwischen Batman und Catwoman hin- und herwechseln. Der Sinn dahinter: Einige Riddler-Symbole sind so versteckt, dass Sie sie nur mit einem der beiden Charaktere einsammeln können.

Verspätet und verbessert: die PC-Version

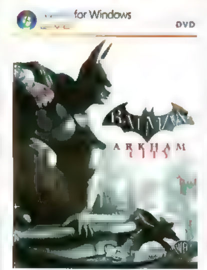
Wir haben bei Rocksteady nachgehakt, warum wir einen Monat länger auf dieses Meisterwerk warten müssen.

Wie **Batman: Arkham Asylum** kommt auch **Arkam City** für PC mit exklusiven Optikverbesserungen auf den Markt. Entwickler Rocksteady Studios übernimmt nämlich das im März 2011 veröffentlichte DX11-Update für Epics Unreal Engine 3 und setzt dieses gezielt für grafische Aufwertungen ein. Wie wir in einem Interview mit dem technischen Direktor Ben Wyatt erfahren haben, sorgt Hightech-Schnickschnack wie Tessellation oder Displacement Mapping für mehr Details bei Gebäuden und für glattere Kanten bei den Silhouetten vieler Objekte. Darüber hinaus ermöglicht DX11 das flotte und unkomplizierte Rendern sogenannter Contact Hardening Soft Shadows für den vom Spieler gesteuerten Charakter (Batman/Catwoman). Während die DX11-Optik in **Batman: Arham City** wohl auch von einer Grafikkarte der oberen Mittelklasse wie einer GTX 560 Ti gestemmt werden kann, wird deren Leistung nicht ausreichen, wenn man auch auf die ausschließlich von Nvidia-GPUs unterstützten Physx-Effekte nicht verzichten will. Wie Wyatt berichtet, erwarten den Spieler mit GPU-Physx realistisch umherfliegende Trümmer, Blätter und Papier, eine Stoffsimulation für die Kleidung vieler Pixelakteure sowie generell mehr zerstörbare Objekte. Die Kombination aus GPU-Physx und der vollen DX11-Detailpracht inklusive Kantenglättung schafft unserer Prognose nach aktuell aber nur eine nicht gerade günstige GTX 580. Inhaltlich wird das Spiel aber mit den bereits famosen Konsolenfassungen identisch sein.



Dieses Bild (in absurd hoher Auflösung von 6400 mal 3600 Pixeln) gibt vor, wie das Spiel auf dem PC aussehen soll: schärfer, sauberer, besser!

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	November 2011

SPRACHE/TEXT mehrsprachig/mehrsprachig

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, das Spiel erscheint international in einer einzigen, unzensierten Fassung.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
CPU mit mindestens 2,8 GHz, Grafikkarte mit 512 MB, 4 GB Arbeitsspeicher

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Es bleibt wie beim Vorgänger: Batman ist ein Einzelgänger. Nur Ihre Leistungen in den Challenge Maps werden per Online-Rangliste mit denen Ihrer Freunde verglichen.

MAX. SPIELERANZAHL	-
SPIELMODI	--

Thorsten meint

„Ein Spiel wie die PCA – einfach nur grandios gut!"

Mein Vorurteil › Zur Vorbereitung habe ich extra noch mal den Vorgänger durchgespielt – Rocksteadys zweiter Streich kann nur brillant werden.

Video- und PC-Spiele sind mein Job und ein großer Teil meines Lebens. Aber dass mich eines bis in den Schlaf verfolgt, so etwas gibt es ganz selten – **Arkham City** hat das aber geschafft! Wie geht die Story weiter? Was bietet die nächste Nebenmission? Wie löse ich das letzte Riddler-Rätsel? All diese Dinge werden Ihnen so lange durch den Kopf geistern, bis Sie Batmans PC-Sternstunde durchgezockt haben. Unfassbar gute Sprecher, herrliche Bosskämpfe, clevere Secrets: Man spürt förmlich, wie viel Mühe und (so romantisch es auch klingt) Liebe Rocksteady in sein Werk gesteckt hat. Angesichts der famosen Gesamtqualität kann, nein, muss man Detailschwachen wie die gelegentlichen Nachladeruckler oder die etwas überkomplizierte Steuerung einfach verzeihen.

Felix meint

„Übertrifft sogar den großartigen Vorgänger!"

Mein Vorurteil › **Arkham Asylum** war genial, das habe ich drei Mal durchgespielt. Von **Arkham City** erwarte ich darum nicht weniger als ein Meisterwerk.

Erst nachdem ich alle (!) 440 Riddler-Aufgaben gelöst hatte, konnte ich das Pad aus der Hand legen. Was für ein Sequel! Mehr Rätsel, mehr Schurken, mehr Umfang, dazu eine geile Inszenierung, tolle Spielbarkeit und die großartige Catwoman. Allerdings empfehle ich sehr, zunächst **Arkham Asylum** durchzuspielen: **Arkham City** ist nicht nur größer, sondern auch kniffliger als der Vorgänger, an den es ohne Umschweife anknüpft – es ist eben eine echte Fortsetzung!

Wertung

PRO
- Bildschöne Spielwelt
- Toll gemachte Nebenmissionen
- Meisterhafte Inszenierung
- Extrem coole Superhelden-Gadgets
- Größerer Umfang als im Vorgänger
- PC-Version grafisch aufgemotzt
- Motivierende Bonus-Modi
- Superbe englische Sprachausgabe

CONTRA
- Kleinere Spieldesign-Schnitzer
- Für Serien-Einsteiger zu komplex

GRAFIK 9

SOUND 10

STEUERUNG 8

EINSCHÄTZUNG

Herausragend

REST VOM FEST

Ausnahmsweise mal keine Lust auf Action? Dann werden Sie vielleicht hier fündig!

The Baconing

Ran an den Speck!

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Hothead Games | Hersteller: Hothead Games

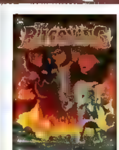
Text: Uwe Hönig

In der Rolle von Deathspank dürfen Sie in eine verrückte Welt eintauchen, die in einem kunstvollen Pop-up-Buch-Stil präsentiert wird. Neben diversen Rätseln, um beispielsweise Maschinen in Gang zu setzen, ist im Spielverlauf hauptsächlich fordernde Action angesagt. Dazu stehen massig Waffen zur Verfügung, die sich über das Inventarmenü komfortabel auswählen lassen. Einige Ballermänner besitzen eine durchschlagende Spezialattacke, die durch Aufladen einer Energieleiste verfügbar wird und die Sie auf Knopfdruck auslösen. Freuen Sie sich auf gigantische Explosionen und eine fast schon unübersichtliche Zerstörungsorgie. Sobald sich zwei Spieler im lokalen Koop-Modus vergnügen, leidet die Orientierung, wenn einer der Charaktere in der Effektflut untergeht. Dies beeinträchtigt den Spielspaß aber nicht sonderlich. Schade ist nur, dass die witzige Hack&Slay-Action nicht gerade anspruchsvoll ist und auf Dauer etwas eintönig wird. Immerhin halten die durchgeknallten Umgebungen viele Überraschungen und praktische Sammelobjekte bereit, mit denen sich Deathspanks Leben entscheidend vereinfachen lässt.



Die schöne Optik im Pop-up-Buch-Stil wird durch blendende Effekte ergänzt!

Wertung



EINZELSPIELER	74
MEHRSPIELER	75
PREIS	Ca. € 13,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	31.08.2011

Uwe meint



Leider wird die von witzigen Dialogen durchsetzte Action schnell langweilig. Ständig müssen gewaltige Gegnerhorden stupide vernichtet werden und nur gelegentlich ist geschicktes Waffenwechseln notwendig, um etwa speziell geschützte Feinde zu besiegen. Die coole Optik entschädigt und für etwas Zeitvertreib im Koop-Modus ist **The Baconing** definitiv geeignet!

Global Ops: Commando Libya

Katastrophenalarm

Genre: Action | Entwickler: Spectral Games | Hersteller: bitComposer Games

Text: Stefan Weiß

Russische Terroristen verschaffen sich Zugang zu einer im Eis verschollenen Wasserstoffbombe und verscherbeln den dicken Ballermann an orientalische Extremisten. Ein amerikanischer CIA-Trupp soll den Schergen das Handwerk legen: Willkommen im Szenario-Einheitsbrei für Shooter-Fans. Aber vielleicht spielt sich das ja ganz toll? Möp – machen wir es kurz und sagen Nein! Die klassische Ballerei aus der Schulterperspektive versumpft in Belanglosigkeit. Während der neun Missionen umfassenden Kampagne steuern Sie einen Soldaten, unterstützt von einem KI-Begleiter. Oh, also gibt es eine taktische Komponente? Ach woher, Ihr Kompagnon überlebt auch die mächtigste Gewehrsalve, also hecheln Sie einfach von Checkpoint zu Checkpoint und mähen im Sekundentakt strunzdoofe Gegner über den Haufen. Zwar gibt es etliche Fahr- und Flugsequenzen, doch die ganze Chose wirkt wie schon zigmal durchgekaut – die Entwickler geben sich keinerlei Mühe, Akzente zu setzen, und liefern somit nur fade Kost ab.



Doof: Deckung wäre vorhanden, doch die Gegner geben sich lieber die Blöße.

Wertung



EINZELSPIELER	42
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	20.09.2011

Stefan meint



Als simples Schießbudenspiel ginge **Global Ops** ja gerade noch in Ordnung. Doch die abgedroschene Geschichte vom bösen Atombomben-Terroristen und der schier unsterbliche KI-Begleiter sorgen für Gähnanfälle. Immerhin versteht es die Gegner-KI, mich schadenfroh lächeln zu lassen, wenn sie sich mal wieder dumm und dämlich anstellt.

Hard Reset

Kaltstart geglückt!

Genre: Action | Entwickler: Flying Wild Hog | Hersteller: Flying Wild Hog

Text: Wolfgang Fischer


Der Kampf gegen eine riesige Statue ist eines der Highlights des Spiels.

Die sorglose Ego-Shooter-Dauerballerei im Stile eines **Serious Sam** spielt in einer düsteren Zukunftswelt, die stark an den Science-Fiction-Streifen **Blade Runner** erinnert – inklusive riesiger Neonwerbeflächen, Gleiter und (zumindest in den ersten Abschnitten) unvermeidlichem Dauerregen. Die Story ist hanebüchen: Sie treten in die Fußstapfen eines grantelnden Ordnungshüters, der sich in einem menschenleeren Stadtteil mit wild gewordenen Robotern herumschlagen darf. Dafür stehen Ihnen gerade mal zwei Waffen zur Verfügung (eine auf Munitionsbasis, die andere energiebetrieben), die Sie jedoch kräftig aufmotzen dürfen. Beide Knarren verfügen über fünf Ausbaustufen (im Falle der Muni-Knarre sind das Maschinengewehr, Schrotflinte, Granatwerfer, Minenschleuderer und Raketenwerfer), die über Spielwährung freigeschaltet werden. Für jeden Modus gibt es zudem zwei Upgrades, die den Schaden erhöhen oder einen sekundären Feuermodus hinzufügen. Eine weitere Möglichkeit, Kohle zu verbraten, sind allgemeine Erweiterungen, die Ihre maximale Gesundheit erhöhen oder die Wiederherstellungsrate Ihres Schutzschildes beeinflussen. Das Spielgeldkonto füllt sich, indem Sie bestimmte Gegner erledigen oder die oft verteufelt gut in den Levels versteckten Währungs-Chips finden. Das Herzstück von **Hard Reset** sind jedoch die haarsträubenden und aufregend in Szene gesetzten Ballersequenzen gegen ganze Horden von Gegnern. Damit Sie diese unbeschadet überstehen, empfiehlt es sich, zerstörbare Umgebungsgegenstände wie Automaten, Klimaanlagen oder Fahrzeuge im rechten Moment in die Luft zu jagen. Angetrieben wird der simpel gestrickte Zukunfts-Ego-Shooter von einer eigens dafür geschriebenen Grafik-Engine, die in ruckelfreier Manier stimmige Außenareale und sehenswerte Effekte auf den Schirm zaubert. Innenlevels sowie Gegner und deren Animationen bewegen sich nicht auf demselben hohen Niveau, hier müssen Sie deutliche Abstriche machen.

Wertung



EINZELSPIELER	73
MEHRSPIELER	–
PREIS	Ca. € 28,-
USK-FREIGABE	Noch nicht geprüft
TERMIN	13.09.2011

Wolfgang meint



Hard Reset erfindet das Genre nicht neu und auch für die sehr kurze Spieldauer bekommen die polnischen Entwickler kein Fleißbienchen. Dass der Titel dennoch Laune macht, liegt an der hübschen Optik, brachialen Explosionen, den schön in Szene gesetzten Bosskämpfen und unzähligen Baller-auf-alles-Sequenzen auf engstem Raum.


Zerstörbare Umgebungsgegenstände sind hilfreich gegen Feindansammlungen.

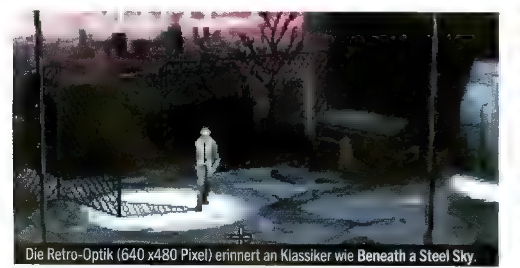
Gemini Rue

Mann, siehst du alt aus!

Genre: Adventure | Entwickler: Daedalic Entertainment | Hersteller: Daedalic Entertainment

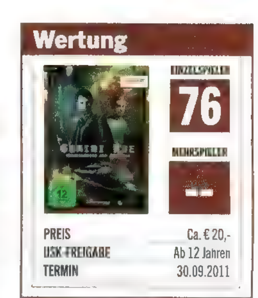
Text: Felix Schütz

Mehr retro geht nicht: **Gemini Rue** ist eine Liebeserklärung an die Adventure-Klassiker der frühen 90er-Jahre. Bedeutet: Herrlich pixelige 2D-Grafik, wie sie vor 20 Jahren angesagt war – perfekt umgesetzt!


Die Retro-Optik (640 x480 Pixel) erinnert an Klassiker wie **Beneath a Steel Sky**.

Auch inhaltlich überzeugt **Gemini Rue** als ernstes Sci-Fi-Adventure mit Film-noir-Einflüssen. Es erzählt von dem Detektiv Azriel Odin, der sich in einer verregneten Stadt auf die Suche nach seinem Bruder begibt. Als zweiter spielbarer Charakter tritt Delta Six auf, ein Häftling in einer beklemmenden Besserungsanstalt. **Gemini Rue** verknüpft die Handlungsstränge beider Figuren auf raffinierte Weise und sorgt für sechs atmosphärische Spielstunden, in denen man – ganz Adventure-untypisch – auch einige leichte Schusswechsel meistern muss.

Wertung



EINZELSPIELER	76
MEHRSPIELER	–
PREIS	Ca. € 20,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	30.09.2011

Felix meint



Gemini Rue fesselt mit cooler Retro-Optik und toller Story – vor 20 Jahren wäre das ein Hit gewesen! Da verzeihe ich auch gern die mäßigen Sprecher und die umständliche Steuerung.

Call of Juarez: The Cartel

Western war gestern!

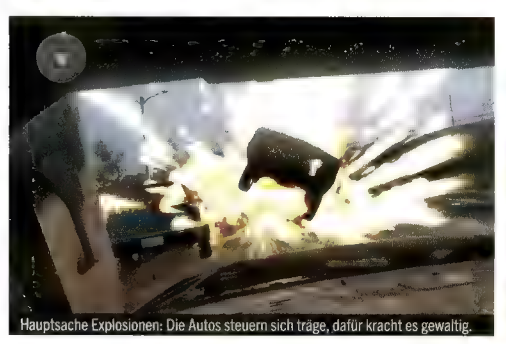
Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Techland | Hersteller: Ubisoft

Text: Peter Bathge



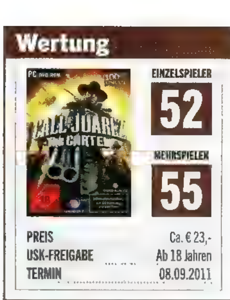
Die Online-Partien finden auf lediglich vier unterschiedlichen Karten statt.

O-Ton **The Cartel**: „Diese Arschlöcher gehen mir auf die Nerven!" Uns auch. Denn die drei Protagonisten dieses uninspirierten **Call of Duty**-Klons, Beamte von Polizei, Drogenfahndung und FBI, sind allesamt unausstehlich. Sie fluchen, misshandeln Tatverdächtige und stecken auf ihrer Reise durch enge Levelschläuche Drogenpakete und Brieftaschen ein. Dadurch erhält der Spieler Zugriff auf neue Knarren, welche die Entsorgung der strunzdummen KI-Widersacher erleichtern. Die Auswahl an Schrotflinten, Sturmgewehren und Revolvern ist allerdings das Einzige, was sich während der acht Stunden langen Kampagne ändert. Denn **The Cartel** zwingt Sie zur unaufhörlichen Wiederholung ermüdender Tätigkeiten: Sie ballern alles in Sichtweite um, brechen eine Tür auf, benutzen Ihre Zeitlupenfunktion, sehen sich eine der wirren Zwischensequenzen an und klemmen sich hinter das Steuer von Autos, die das Fahrverhalten und die Akustik eines Rasenmähers besitzen. Dieses Muster wiederholt sich in jeder Mission; echte Höhepunkte fehlen. Übrigens auch aus grafischer Sicht, denn Figuren, Animationen und Effekte von **The Cartel** wirken wie aus dem vorigen Jahrzehnt. So sieht der dritte Teil der Serie sogar schlechter aus als der zwei Jahre alte Vorgänger **Bound in Blood**. Für minimal mehr Spaß als das von einer konfus erzählten Geschichte zusammengehaltene Solo-Erlebnis sorgt der Mehrspielermodus. Der bietet eine Koop-Funktion für drei Spieler sowie Partien mit bis zu zwölf Teilnehmern im Team-Deathmatch und einem missionsbasierten Modus. Die Spielfindung hat allerdings ihre Aussetzer und die Auftragsziele sind oft absurd. So platzieren Sie eine Bombe an einer Holztür, um in ein Drogenversteck zu gelangen – obwohl die Hintertür des Hauses sperrangelweit offen steht. Das ist genauso hanebüchen wie die Idee der Entwickler, das tolle Western-Szenario der Reihe gegen dieses monotone Gegenwartsgeballer einzutauschen.



Hauptsache Explosionen: Die Autos steuern sich träge, dafür kracht es gewaltig.

Wertung



EINZELSPIELER	52
MEHRSPIELER	55
PREIS	Ca. € 23,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	08.09.2011

Peter meint

Es fällt mir schwer, auch nur ein gutes Haar an **The Cartel** zu lassen. Die deutsche Synchronisation ist grässlich, die Charaktere unsympathisch, die Schusswechsel verlieren durch ständige Repetition schnell jeden Reiz. Aus dem launigen Cowboy-Shooter **Call of Juarez** ist ein seelenloses **Moorhuhn**-Geballer ohne Eigenständigkeit geworden.

Dungeons: The Dark Lord

Immer noch Leichen im Keller

Genre: Aufbau-Strategie | Entwickler: Realmforge | Hersteller: Kalypso Media

Text: Peter Bathge

Wie im mäßigen Vorgänger (PCA-Wertung: 64) locken Sie als fieser Kerkermeister Helden in Ihren Dungeon. Sie errichten Waffenkammern und platzieren Schatzhaufen, an denen die Eindringlinge ihre Bedürfnisse stillen. Dadurch sammeln die Helden Seelenenergie, die Sie für den Ausbau Ihrer Monsterhöhle benötigen. Also schleppen Sie die von Ihren Dienerkreaturen ausgeknockten Heroen ins Gefängnis und pressen die Seelenenergie aus ihnen heraus. Obwohl die fünf Missionen abwechslungsreich gestaltet sind, kommt schnell Langeweile auf, da Sie nach dem Bau der wenigen verfügbaren Räume zum Zusehen verdammt sind. Außerdem frustrieren der schwankende Schwierigkeitsgrad und KI-Probleme.

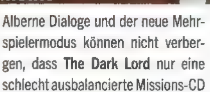


Helden erfüllen ihre Bedürfnisse, indem sie Bücher studieren oder Schätze rauben.

Wertung



EINZELSPIELER	59
MEHRSPIELER	61
PREIS	Ca. € 29,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	22.09.2011



Peter meint

Alberne Dialoge und der neue Mehrspielermodus können nicht verbergen, dass **The Dark Lord** nur eine schlecht ausbalancierte Missions-CD für ein schwaches Originalspiel ist.

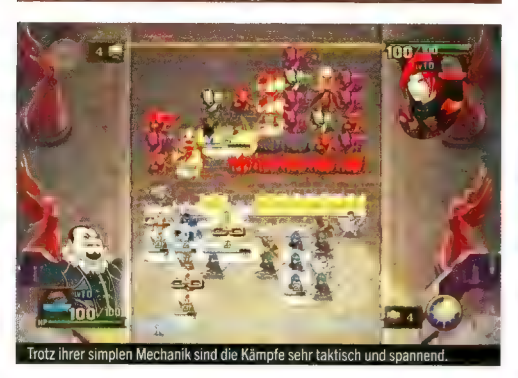
Might & Magic: Clash of Heroes

Viel Held für wenig Geld

88 % PC ACTION

Genre: Strategie/Puzzlespiel | Entwickler: Capybara Games | Hersteller: Ubisoft

Text: Viktor Eippert



Trotz ihrer simplen Mechanik sind die Kämpfe sehr taktisch und spannend.

Eindeutig lässt sich **Clash of Heroes** nicht in ein bestimmtes Genre einordnen. Das Spin-off der **Heroes of Might & Magic**-Reihe verbindet Strategie mit Rollenspielaspekten und einer großen Portion Puzzlespiel im Stil von **Bejeweled**. Statt Reihen bunter Edelsteine zu bilden, kombinieren Sie hier Soldaten und Fantasy-Kreaturen aus dem **Might & Magic**-Universum zu Angriffsformationen und Mauern. Ihre Aufgabe: dem gegnerischen Helden mit Ihren Einheiten alle Trefferpunkte abziehen, ohne selbst zu sterben. Zwischen den Schlachten steuern Sie in der etwa 25 Stunden langen Kampagne verschiedene Helden durch die Welt von Ashan, sammeln Rohstoffe und stocken damit Ihre Armee auf, um die Welt vor einer dämonischen Invasion zu retten. Aufgrund der knappen Zugbegrenzung, der vielfältigen Möglichkeiten und der Spezialfähigkeiten der unterschiedlichen Truppen verläuft kein Kampf wie der andere. Vor allem in Mehrspielerduellen knistert die Luft oft vor Spannung. Ständig huscht unser besorgter Blick auf die Taktikansicht: Überstehen wir den drohenden Angriff des gegnerischen Champions? Gehen wir lieber auf Nummer sicher und erstellen noch fix eine Mauer? Oder verstärken wir unsere Angriffsbemühungen? Eine einzige, geschickt gewählte Aktion kann das Kampfergebnis komplett kippen! Lediglich die häufigen Ladezeiten in der Kampagne sind ein Ärgernis.

Wertung



EINZELSPIELER 86

MEHRSPIELER 88

PREIS	Ca. € 15,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
TERMIN	22.09.2011

Viktor meint



Selbst nach zweimaligem Durchspielen und über 200 Online-Partien mit der PS3-Fassung hatte ich immer noch einen Riesenspaß, als ich die Welt ein drittes Mal in **Clash of Heroes** vor den Übeln der Dämonenwelt Sheogh rettete! Das „Nur noch schnell diesen einen Kampf"-Prinzip funktioniert sofort und die Mehrspielerduelle nehmen sogar Schach-Dimensionen an: Jeder Zug will wohlüberlegt sein, jede Taktik in Betracht gezogen werden, jede Aktion des Gegenspielers genauestens studiert. Super spannend!

Men of War: Vietnam

Ein Männlein stirbt im Walde!

Genre: Echtzeit-Taktik | Entwickler: Best Way | Hersteller: Peter Games

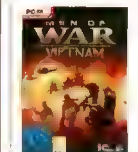
Text: Stefan Weiß

Der bis heute grausam in Erinnerung gebliebene Dschungelkrieg Amerikas gegen „Charlie", den von Russland unterstützten Vietcong, ist Schauplatz der dritten Stand-alone-Erweiterung der Taktik-Reihe **Men of War**. Auch im neuesten Teil der Serie hält Best Way eisern am bewährten Spielprinzip fest: mit wenigen Soldaten auf großen Karten Wege und Taktiken auszutüfteln, um gegen zahlenmäßig haushoch überlegene Gegner zu bestehen. Ein üppiges Angebot an Waffen und Fahrzeugen hilft Ihnen dabei. Die zehn inhaltlich gut designten Missionen in Vietnam halten Sie tagelang auf Trab, zunächst auf nordvietnamesischer, später auf amerikanischer Seite. Oft fragt man sich, wie man die jeweiligen Missionsziele auch nur ansatzweise erreichen soll. Doch genau darin besteht für den Spieler in **Men of War** der Reiz – nicht aufzugeben, neue taktische Varianten auszuprobieren, es dem Gegner mit gut geplanten Aktionen endlich zu zeigen! Fast jedes Objekt und jede Pflanze im Spiel lassen sich zur Deckung nutzen. Außerdem gehen Ihre Charaktere unterschiedlich gut mit den verschiedenen Waffen um. Jede Leiche lässt sich plündern, so gut wie jede Kiste kann man öffnen, um Medikits, bessere Waffen und Ausrüstung zu erbeuten. Fahrzeuge wie Jeeps, Boote und Panzer dürfen Sie bemannen, befestigte MG- und Mörserstellungen einnehmen, um daraus einen Vorteil zu ziehen – **Men of War** ist ein großartiges taktisches Dschungelcamp für Experimentierfreudige.



In den großen Gefechten in **Vietnam** kracht und rumst es im Sekundentakt.

Wertung



EINZELSPIELER 75

MEHRSPIELER 75

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	30.09.2011

Stefan meint



Men of War: Vietnam ist nichts für C&C-Weicheier; hier sind höchstes taktisches Können, viel Geduld und eine bissfeste Tastatur vonnöten. Schon in der ersten Mission sieht man sich mit einem knüppelharten Schwierigkeitsgrad konfrontiert. Der Gegner zahlenmäßig überlegen, die Steuerung gnadenlos überfrachtet – bis man auch nur halbwegs durch den Button- und Hotkey-Dschungel durchblickt, liegen die eigenen Soldaten schon tot in der grünen Hölle. Umso mehr freut man sich, wenn man endlich eine Mission geschafft hat!

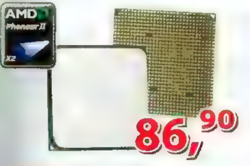




Mushkin Chronos Deluxe 2,5" SSD 240 GB

- 240-GB-SSD • MKNSSDCR240GB-DX • SandForce-SF-2281-Controller
- 560 MB/s lesen • 520 MB/s schreiben • 25nm, TRIM-Support, 90.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMGMUB05



AMD Phenom II X2 570

- Sockel AM3-Prozessor • „Callisto", Black Edition
- 45-nm-Architektur • 2x 3.500 MHz Kerntakt
- 1.024 MB Level-2-Cache • 6 MB Level-3-Cache

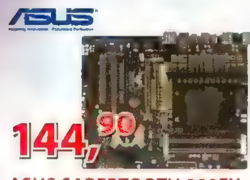
HD2A56



GeIL 16 GB DDR3-1600(1700) Kit

- 16-GB-Arbeitsspeicher-Kit
- „GEC316GB1600C9QC" Enhance Corsa
- Timing: 9-9-9-28
- DIMM DDR3-1.700 (PC3-13.600)
- Kit: 4x 4 GB

IEIF87JC



ASUS SABERTOOTH 990FX

- Sockel AM3+ • AMD 990FX Chipsatz
- USB 3.0, Gigabit-LAN, FireWire • 4x DDR3-RAM
- 6x SATA 6Gb/s, 2x eSATA
- 4x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe 2.0 x1, 1x PCI
- ATX-Mainboard

AGHR01



ASUS P8Z68-V PRO

- Sockel 1155 • Intel® Z68 Express Chipsatz
- 4x DDR3-RAM • Gigabit-LAN • HD-Sound
- 4x SATA 6Gb/s, 5x SATA 3Gb/s, 1x eSATA
- 3x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI
- USB 3.0 • ATX-Mainboard

GRLA73



Intel® SSD 320 Series

- 120-GB-Solid-State-Drive • MLC
- „SSDSA2CW120G310" • 270 MB/s lesen
- 130 MB/s schreiben
- TRIM-Support, 38.000 IOPS read
- 2,5"-Bauform • SATA 3Gb/s

IMHMWG



Mushkin Chronos Deluxe 2,5" SSD 60 GB

- 60-GB-Solid-State-Drive • MKNSSDCR60GB
- SandForce-SF-2281-Controller • 2,5"-Bauform
- 560 MB/s lesen • 515 MB/s schreiben
- TRIM-Support, 90.000 IOPS • SATA 6Gb/s

IMGMUB05



ZOTAC GTX560 Ti

- Grafikkarte
- Nvidia GeForce GTX 560 Ti • 822 MHz Chiptakt
- 2 GB GDDR5-RAM • 4 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und Open GL 4.1 • PCIe 2.1 x16
- HDMI, DisplayPort, 2x DVI

JDXTED



EVGA GeForce GTX460

- Grafikkarte
- Nvidia GeForce GTX 460 • 720 MHz Chiptakt
- 1.024 MB GDDR5-RAM • 3,6 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und Open GL 4.0 • CUDA, PhysX
- Mini-HDMI, 2x DVI

JCXZF



Thermaltake Chaser MK-I

- PC-Gehäuse für Mainboard bis ATX-Bauform
- Einbauschächte extern: 4x 5,25"; intern: 6x 3,5"
- zwei 200-mm- und ein 140-mm-Lüfter
- Front: 2x USB, eSATA, Audio-I/O
- Window-Kit

TTXT2B



Aerocool XPredator White Edition

- Einbauschächte extern: 6x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 4x USB, eSATA, 2x Audio
- für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXRX3



Antec High Current Gamer HCG-620

- 620 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 88%
- 13x Laufwerksanschlüsse • 1x 135-mm-Lüfter
- goldplattierte High-Current-Steckverbinder
- ATX12V 2.3, EPS12V 2.9x, 3x PCIe

TN6AB2



Sony Optiarc BD-5300S

- Blu-ray-Brenner
- Schreiben: 12x BD-R, 8x BD-R DL, 2x BD-RE(DL), 16x DVD±R, 8x DVD±R DL, 12x DVD-RAM, 48x CD-R • Lesen: 8x BD, 16x DVD, 12x DVD-RAM, 48x CD • SATA

CGBN04











TOP-SPIELE & LESER-CHARTS

Jeden Monat neu: Die 50 besten Spiele, sortiert nach Genres – die müssen Sie einfach haben! * Mehrspieler

SHOOTER (EINZELSPIELER)

1 CoD 4: Modern Warfare
Entwickler: Infinity Ward
Spielspaß: 94%
Spektakulärer, unfassbar spannender Shooter

2 Half-Life 2
Entwickler: Valve | Spielspaß: 94%

3 Bioshock
Entwickler: Irrational Games | Spielspaß: 92%



4 Call of Duty: Modern Warfare 2
Entwickler: Infinity Ward | Spielspaß: 92%

5 Crysis
Entwickler: Crytek | Spielspaß: 92%

SHOOTER (MEHRSPIELER)



1 Unreal Tournament 3
Entwickler: Epic Games
Spielspaß: 93%*
Mehrspieler-Shooter der Extraklasse

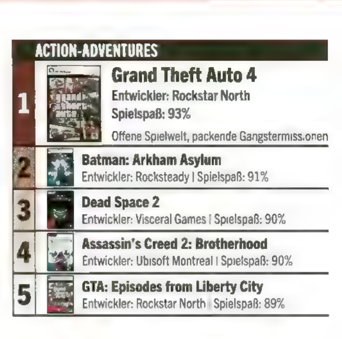
2 Battlefield 2
Entwickler: Dice | Spielspaß: 92%*

3 Left 4 Dead 2
Entwickler: Valve | Spielspaß: 90%*

4 Battlefield: Bad Company 2
Entwickler: Dice | Spielspaß: 90%*

5 Call of Duty: Black Ops
Entwickler: Treyarch | Spielspaß: 89%*

ACTION-ADVENTURES



1 Grand Theft Auto 4
Entwickler: Rockstar North
Spielspaß: 93%
Offene Spielwelt, packende Gangstermissionen

2 Batman: Arkham Asylum
Entwickler: Rocksteady | Spielspaß: 91%

3 Dead Space 2
Entwickler: Visceral Games | Spielspaß: 90%

4 Assassin's Creed 2: Brotherhood
Entwickler: Ubisoft Montreal | Spielspaß: 90%

5 GTA: Episodes from Liberty City
Entwickler: Rockstar North | Spielspaß: 89%

STRATEGIE & AUFBAUSPIELE



1 Anno 1404
Entwickler: Related Designs
Spielspaß: 91%
Das wohl beste Aufbaustrategiespiel aller Zeiten

2 Starcraft 2: Wings of Liberty
Entwickler: Blizzard Entertainment | Spielspaß: 90%

3 Company of Heroes
Entwickler: Relic | Spielspaß: 89%

4 Empire: Total War
Entwickler: Creative Assembly | Spielspaß: 89%

5 Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Entwickler: Relic | Spielspaß: 88%

ROLLENSPIELE

1 Dragon Age: Origins
Entwickler: Bioware
Spielspaß: 91%
Bombastisches Fantasy-Epos für Erwachsene

2 Fallout 3
Entwickler: Bethesda Softworks | Spielspaß: 90%

3 Mass Effect 2
Entwickler: Bioware | Spielspaß: 88%

4 Dragon Age 2
Entwickler: Bioware | Spielspaß: 88%

5 The Witcher 2: Assassins of Kings
Entwickler: CD Projekt Red | Spielspaß: 88%

ONLINE-ROLLENSPIELE

1 World of Warcraft
Entwickler: Blizzard Entertainment
Spielspaß: 93%*
Immer noch Suchtmittel Nummer 1

2 Aion
Entwickler: NCsoft | Spielspaß: 88%*

3 Der Herr der Ringe Online
Entwickler: Turbine Games | Spielspaß: 88%*

4 Rift
Entwickler: Trion Worlds | Spielspaß: 88%*

5 Guild Wars: Factions
Entwickler: ArenaNet | Spielspaß: 86%*

ADVENTURES

1 Sam & Max: Season One
Entwickler: Telltale Games
Spielspaß: 87%
Saukomisches, etwas leichtes Abenteuer

2 Geheimakte 2: Puritas Cordis
Entwickler: Animation Arts | Spielspaß: 87%

3 Monkey Island 2: Special Edition
Entwickler: LucasArts | Spielspaß: 86%

4 Runaway: A Twist of Fate
Entwickler: Pendulo Studios | Spielspaß: 86%

5 Harveys neue Augen
Entwickler: Daedalic Entertainment | Spielspaß: 85%

GESCHICKLICHKEIT & KNOBELN



1 Portal 2
Entwickler: Valve
Spielspaß: 95%
Humor, Ideen, Spaß – hier stimmt einfach alles!

2 Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Entwickler: Capcom | Spielspaß: 94%*

3 Blazblue: Calamity Trigger
Entwickler: Arc System Works | Spielspaß: 92%*

4 Limbo
Entwickler: Playdead | Spielspaß: 90%

5 Super Meat Boy
Entwickler: Team Meat | Spielspaß: 89%

SPORTSPIELE

1 NBA 2K11
Entwickler: Take 2
Spielspaß: 90%
Eines der besten Basketball-Spiele aller Zeiten

2 FIFA 12
Entwickler: Electronic Arts | Spielspaß: 89%

3 PES 2012
Entwickler: Konami | Spielspaß: 88%

4 Madden 08
Entwickler: EA Tiburon | Spielspaß: 86%

5 Tiger Woods PGA Tour 08
Entwickler: Headgate Studios | Spielspaß: 85%

RENNSPIELE

1 Race Driver: GRID
Entwickler: Codemasters
Spielspaß: 91%
Die volle Packung Renn-Action!

2 Shift 2 Unleashed
Entwickler: Slightly Mad Studios | Spielspaß: 88%

3 Dirt 3
Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 88%

4 F1 2011
Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 88%

5 Blur
Entwickler: Bizarre Creations | Spielspaß: 87%

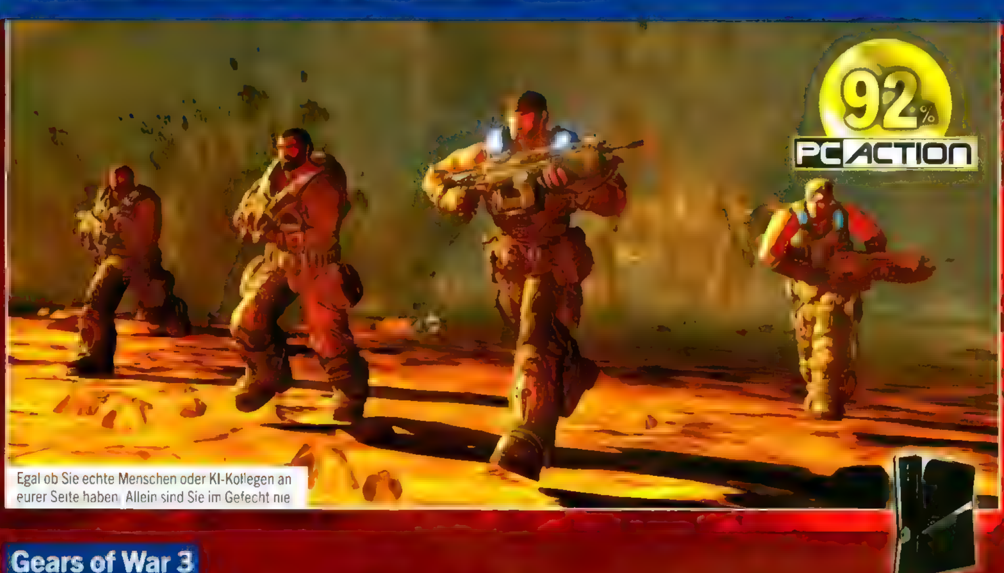
LESER TOP 10 – DAS SPIELEN SIE!

Platz	Spiel	Entwickler	Hersteller	Test in	Wertung
1.	Battlefield: Bad Company 2	Dice	Electronic Arts	05/10	90%*
2.	Minecraft	Mojang	Mojang	--	--
3.	Crysis 2	Crytek	Electronic Arts	04/11	90%
4.	Call of Duty: Modern Warfare 2	Infinity Ward	Activision	01/10	92%
5.	Call of Duty: Black Ops	Treyarch	Activision	12/10	90%
6.	The Witcher 2: Assassins of Kings	CD Projekt Red	Namco Bandai	07/11	88%
7.	Grand Theft Auto 4	Rockstar North	Rockstar Games	02/09	93%
8.	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Bethesda	2K Games	05/06	88%
9.	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft Montreal	Ubisoft	05/11	90%
10.	Starcraft 2: Wings of Liberty	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	09/10	90%



Quantum
Drink Quantum, feel Energy!
Do you feel the Energy?
...I DO!!!
Nuka Cola

Wir präsentieren aktuelle Spiele-Hits für Xbox 360 und PlayStation 3!



Egal ob Sie echte Menschen oder KI-Kollegen an eurer Seite haben: Allein sind Sie im Gefecht nie

Gears of War 3

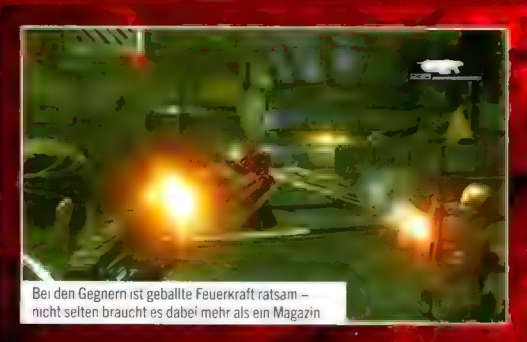
Ein sägenhaftes Ende

Das furiose Finale der männlichsten Serie der Spielegeschichte

Seltsam: Obwohl **Gears of War 3** das erste Spiel der Serie ist, das ein USK-18-Siegel ergattern konnte und somit nicht auf der Indizierungsliste der BPjM landete, kennt fast jeder, der nicht erst seit gestern ein Xbox-Pad in der Hand hält, diese wegweisende Spielereihe ganz genau. Kein Wunder, immerhin ist **Gears of War** neben **Halo** eine der beiden großen Shooter-Marken, die den internationalen Erfolg der 360 mitgeprägt haben. Dafür gibt es einen einfachen Grund: Die Spiele fühlen sich nicht an, als wären sie für diese Konsole entwickelt worden, nein, die Konsole fühlt sich an, als wäre sie nur für diese Spiele-Serien gebaut worden!

Banale Grande

Die Handlung von **Gears of War 3**, die die ebenso moderne wie epochale Helden-Trilogie zu einem Ende bringt, ist zwar eindrucksvoll, ja sogar mitreißend, jedoch auch irgendwie **Call of**



Bei den Gegnern ist geballte Feuerkraft ratsam – nicht selten braucht es dabei mehr als ein Magazin



Als Cole stürmen Sie durch eine Art Traum und über ein Trashball-Feld – mit einer Bombe unterm Arm.

Wo eben noch ein Kopf war, ist nur noch eine rote Wolke. Ein ‚Pflatsch'-Geräusch begleitet das Ganze



Schon der erste richtige Gegner ist groß genug, um das Schiff, auf dem die Handlung beginnt, zu versenken

Nur für Erwachsene

18

Der Fall **Gears of War 3** ist einer, bei dem sich selbst erfahrene Branchenkenner nachdenklich am Kopf kratzen: Als erster Teil der Reihe erhielt das Action-Spektakel nämlich eine USK-18-Kennzeichnung und landete somit NICHT auf der Indizierungsliste der BPjM – und das, obwohl der Gewaltgrad im Vergleich zu den Vorgängern keinesfalls abgenommen hat: das Pixelblut fließt in Strömen, Köpfe explodieren bei Treffern, manch ein Feind wird schon mal mit seinem eigenen, herausgerissenen Arm erschlagen und auch das Zersägen der Gegner ist martialisch in Szene gesetzt. Öffnet das die Tore für eine neue Schwemme an „Erwachsenen"-Spielen? Na hoffentlich!

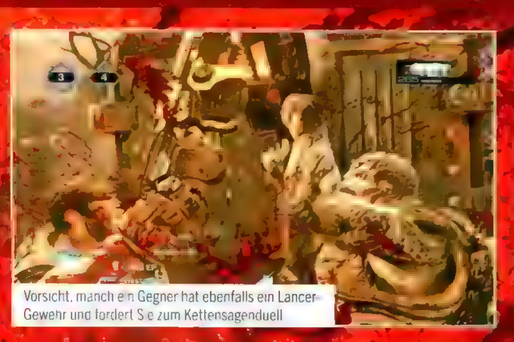


Nahkampfangriffe mit dem Lancer gehen, dem Kettensägenaufsatz sei Dank, ganz tief unter die Haut

Dutyesk. Soll heißen: Es interessiert nur wenig, warum was wann wem passiert, wir wollen nur verdammt noch mal sehen, wie es passiert! Wo sonst werfen uns die Entwickler schon im ersten Kapitel derart riesige Bossmonster entgegen, die anderen Spielen als Endgegner gereicht hätten? Wo sonst trieft das Testosteron geradezu aus der Laufwerksschublade? Wo sonst fühlen wir uns mit einem virtuellen Kettensägengewehr in der Hand so mächtig, männlich und überlegen? Worum ging es in dem Spiel gleich noch mal? Sie sehen: **Gears of War** hat nicht erst seit dem dritten Teil gewisse Qualitäten – eine ausgefeilte Story, die narrativ einzigartig und mit Feingefühl an den Konsumenten gebracht wird, gehört aber nicht dazu. Trotzdem ist durchaus Handlung vorhanden. Jede Menge davon. Am Ende sogar so viel, dass es für zweimal vier Hauptcharaktere und ein paar Nebendarsteller reicht – eine durchaus beachtliche Leistung. So erfahren wir beispielsweise, wie Marcus Fenix seinen tot geglaubten Vater retten will, was in dem Ex-Profisportler Cole während eines Ausflugs zu seinem Heimatstadion vor sich geht, wie Dom sich fühlt, als er dem Zuhause seiner toten Frau einen Besuch abstattet, und – natürlich – warum die außerirdischen Locust nach zwei abgeschlossenen Serienteilen immer noch dabei sind, unseren Planeten zu demolieren, zu verschleimen, zu durchlöchern, zu entvölkern und auf einige weitere Arten ungemütlich zu machen. Noch mal und nur, dass wir uns da auch ja richtig verstehen: Die Handlung zieht sich über alle drei Serienteile hinweg und ist komplexer als die der meisten Genrevertreter, jedoch ist es selbst für eingefleischte Serienanhänger schwer bis unmöglich, sie in allen Facetten zu erfassen.

Aller Anfang ...

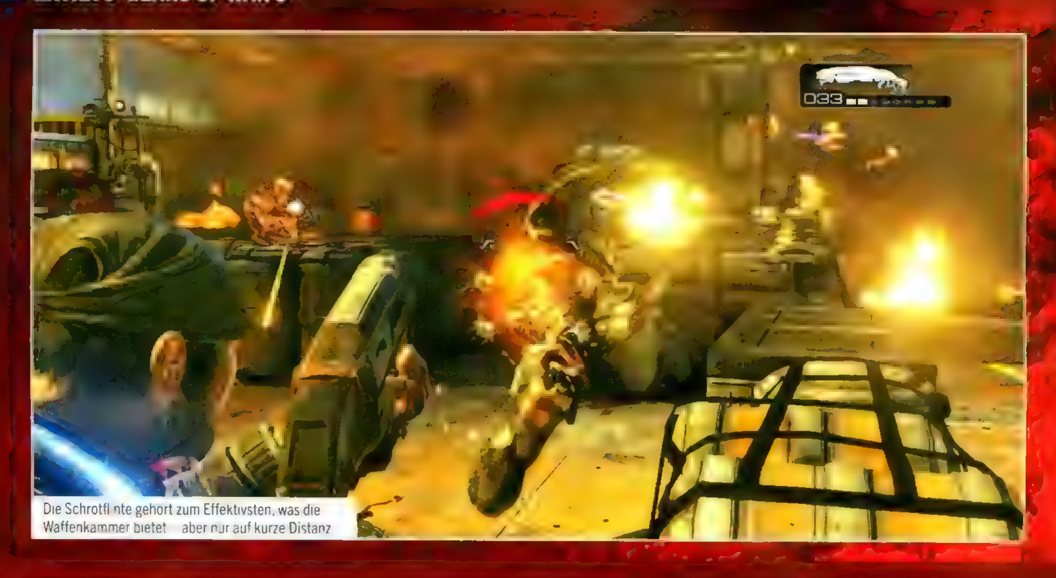
Schon vor Spielbeginn müssen Sie Entscheidungen treffen. Viele Entscheidungen, die Ihnen angesichts der verschachtelten Menüs, der vielen Statistiken und der zahlreichen Spielvarianten möglicherweise gar nicht so leicht fallen. Wollen Sie allein oder kooperativ durch die Kampagne? Steht Ihnen am Ende sogar der Sinn nach Mutatoren und Punktewertungen? Darf's vielleicht doch lieber der Horde-Modus oder die



Vorsicht, manch ein Gegner hat ebenfalls ein Lancer-Gewehr und fordert Sie zum Kettensägenduell



Marcus Fenix' tot geglaubter Vater begegnet Ihnen schon im Prolog – um ihn dreht sich alles


Die Schrotflinte gehört zum Effektivsten, was die Waffenkammer bietet – aber nur auf kurze Distanz

Bestie-Spielart sein? Welche Mehrspieler-Variante hätten Sie denn gerne: Wingman, Team Deathmach oder Hinrichtung? Da kann man vor allem als Neueinsteiger schon mal den Überblick verlieren ... Das Herzstück ist – für die meisten Spieler – die kooperative Kampagne, zum ersten Mal in der Serie nicht nur für zwei, sondern gleich für vier tapfere Recken. Die zuschaltbare Arcade-Option fügt dem außerdem eine dem Mehrspielermodus entliehene Punktewertung hinzu, sodass Sie sich Abschnitt für Abschnitt mit Ihren Begleitern messen können. Sollten Sie keine vier Spieler zusammenbekommen oder gar lieber allein an den Start gehen wollen, füllt die KI Ihr Quartett auf, was einen Vorteil gegenüber vielen anderen Spielen mit sich bringt: Gehen Sie zu Boden, haben Ihre Mitspieler, egal ob künstlich oder menschlich, die Möglichkeit, Sie wieder auf die Beine zu bringen.

Menschen, Tiere, Explosionen

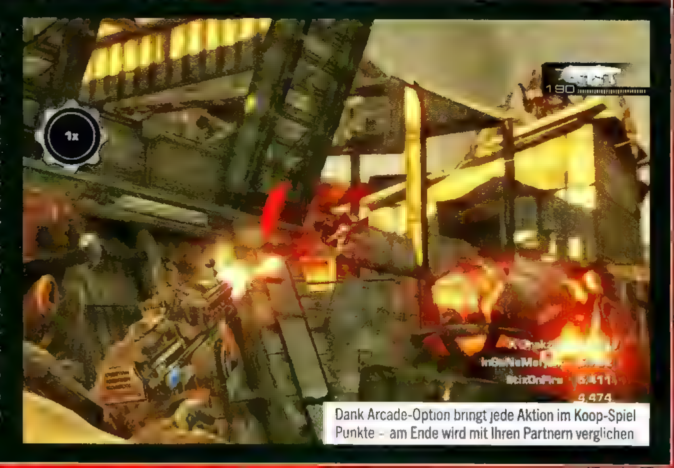
Das Besondere am Story-Modus ist, wie schon erwähnt, das Wie – denn da lässt Epic es so richtig krachen: haushohe Bossgegner, einstürzende Gebäude, sinkende Schiffe, surreale Fortbewegungsmittel und ein Nonstop-Feuerwerk, das immer wieder durch gelegentlich sogar ernsthaft berührende Filmsequenzen unterbrochen wird. Und trotz solcher emotionaler Momente kann am Ende der Kampagne vermutlich keiner genau sagen, wie die Charaktere im Hintergrund zusammenhängen, warum die Königin der Locust so menschlich aussieht, was der geheimnisumwobene Prescott die ganze Zeit im Schilde führte oder wer dieser Prescott überhaupt ist. Einer der Gründe, warum das Actionspektakel dermaßen blendet: Es sieht einfach fantastisch aus. Ja, der braun-matschige, kontrastarme Stil muss einem schon ein wenig gefallen und auch die bullig-voluminösen Extremitäten fast aller dargestellten Charaktere sehen mitunter dezent lächerlich aus – dafür aber entschädigen die herrlich gestalteten Außenareale, das technisch eindrucksvoll eingewobene Spiel mit Licht und Schatten sowie die im Ansatz zerstörbaren Deckungen. Wo wir schon beim Thema Deckungen sind – und nur falls jemand tatsächlich keine Ahnung von den Vorgängern von **Gears of War 3** haben sollte: Es handelt sich hierbei um ein Third-Person-Actionspiel mit Deckungssystem – und das sollten Sie unbedingt auch nutzen. Die komplette Bewegungsmechanik ist nämlich nicht nur für Konsole und Gamepad optimiert, sondern auch für das Konzept der Deckung. Die Steuerung ist träge und verzeihend, jedoch kann ein geübter Spieler durchaus mit Hechtrollen schnell von Hindernis zu Hindernis zu Gegner navigieren, ohne unterwegs nennenswerten Schaden zu nehmen. Vor allem auf dem höchsten der vier sehr human abgestuften Schwierigkeitsgrade führt unbedachtes Kopfheben schnell zum Bildschirmtod. Gelungen ist dabei auch das Gefühl für den nahenden Exitus: Ganz ohne Gesundheitsanzeige


Explosionen sind allgegenwärtig und wie die schicken Lichteffekte technisch großartig


Dieser leuchtende Geselle spuckt nicht nur Feuer, sondern sorgt auch mit seinem Arm für leibliches Unwohl

Mehr Spaß dank Arcade und Mutatoren

Ein Spiel wie **Gears of War 3** spricht ganz klar eine Zielgruppe an: Männer. Männer mögen es gerne laut, actionreich und brutal – und Männer messen sich gerne mit anderen Männern. Bislang war das nur im Mehrspielermodus möglich, im direkten Duell also, für den dritten Teil der Serie aber hat sich Epic etwas Neues einfallen lassen: den Arcade-Modus. Diese Spielvariante steht für die kooperative Kampagne zur Verfügung, lässt Sie also die gesamte Story erleben, bietet aber obendrein eine Punktewertung ganz ähnlich der aus den Versus-Spielmodi. So wird am Ende jedes Kapitels verglichen, wer den Längsten hat und den größten Zählerstand vorweisen kann. Auf Wunsch aktivieren Sie zudem Mutatoren, die die Spielregeln leicht verändern und auch die Punktewertung unter Umständen beeinflussen. Der Big-Head-Mutator etwa lässt die Köpfe der Gegner auf Melonengröße anschwellen, was das Treffen ebenjener dramatisch erleichtert, jedoch auch die geernteten Punkte um 10 Prozent reduziert. Hat hier jemand „Wiederspielwert" gesagt?



Dank Arcade-Option bringt jede Aktion im Koop-Spiel Punkte – am Ende wird mit Ihren Partnern verglichen

mit Prozentwerten ist fast immer klar, ob wir uns lieber kurz ausruhen sollten oder es noch bis zur nächsten Barrikade schaffen könnten. Die dynamische Kamera, die herrlich atmosphärisch mitwackelt, wenn es rumst, und uns auch gerne mal statt freier Sicht nur Dreckpartikel und Staub auf den Monitor schleudert, leistet dazu auch ihren Beitrag.

Abwechslung de luxe

Es gibt drei gute Gründe, warum **Gears of War 3** die 90er-Wertungshürde mühelos nimmt: Es ist abwechslungsreich, es ist abwechslungsreich und es ist abwechslungsreich. In den etwa 30 Kapiteln gehen Sie auf Tauchfahrt, in die Luft, durch Abwasserkanäle, ins Sportstadion, auf den Friedhof und, und, und. Auch in den Reihen der Gegner finden Sie Variation satt: Von einfachen Locust-Kriechern über Brumaks und Boomer bis hin zu leuchtenden Mutationen irdischer und nicht irdischer Kreaturen jagen Sie Ihre Kugeln in verschiedenste Gegner und Monster – wobei sich fast alle Feinde in diesem breiten Spektrum durch eigene Taktiken und Schwachstellen auszeichnen. Der dritte Bereich, der besonders abwechslungsreich geraten ist, ist Ihr Waffenschrank, wo neben Standard-Schießeisen wie der Schrotflinte und dem Lancer auch ein Bogen mit Sprengladungen, ein Mörser und jede Menge anderes Zeug auf Ihren Abzugsfinger wartet. Dabei hat fast jede Waffe ihre Daseinsberechtigung und es ist eine wahre Freude, sich einmal quer durchs Arsenal zu ballern.

Ein bisschen Meh zum Schluss

Freilich ist nicht alles **Gears**, was glänzt, und so muss sich auch diese Ausnahme-Actionserie ein paar Mini-Kritikpunkte gefallen lassen. Erstens: Der dritte Teil bringt wieder einmal nichts wirklich Neues – für Fans ist das ja vielleicht toll, ein viertes Mal würden aber selbst die das wohl nicht akzeptieren. Ebenfalls nicht neu sind die nicht ganz lippensynchrone deutsche Fassung, der kontrastarme Grafikstil und die verwirrende Story. Der Wertung entnehmen Sie aber, dass die Vorzüge das alles locker wettmachen und so bleibt nur noch eins zu sagen: Wer **Gears of War 3** nicht gespielt hat, ist ein langweiliges, kleines Mädchen!

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 47,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	20.09.2011
[illegible]	[illegible]

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Mehr Mehrspieler geht kaum: Neben einer kooperativen Kampagne, die auch mit Arcade-Option zur Verfügung steht, gibt es die ebenfalls kooperativen Spielarten Horde und Biest sowie sechs weitere Modi, in denen Sie gegen andere Spieler antreten: Team Deathmatch, Wingman, Anführer jagen, König des Hügels, Hinrichtung und Kriegsgebiet. Die Kampagne unterstützt vier, Horde und Biest fünf, die Versus-Varianten bis zu zehn Spieler gleichzeitig. Was für ein Schlachtfest!

Jürgen meint

„Danke, USK, für dieses Ab-18-Siegel!"

Mein Vorurteil ▸ Wenn man Marcus Fenix mit einer Nadel in die Oberarme sticht, düst er davon wie ein punktierter Luftballon!

Männliche Charaktere (selbst die Frauen!), markante, auf Deutsch manchmal etwas peinliche Sprüche und knallharte Action – wer **Gears of War 3** spielt, fühlt sich wie Chuck Norris in einem seiner Filme. Das ist es auch, was die Serie so besonders macht, sie vermittelt ihrem Publikum ein spezielles, ganz eigenes Gefühl, das andere Entwickler schon viel zu oft vergeblich zu kopieren versucht haben. Stil und Brutalitätsgrad sind, anders als die technische Qualität, keinesfalls über jegliche Kritik erhaben, treffen meinen blutrünstigen Geschmack aber ziemlich exakt – und als Statistik-Nerd hatte ich eh nie eine Chance, diesem episch-dramatischen Serienfinale zu widerstehen. Eins sei dir aber gesagt, Epic: Solltest du (unlogischerweise) noch einen vierten Teil dieser Trilogie hinterherschieben, fände ich das zwar dufte, du müsstest dann aber auch endlich mal das Konzept auffrischen. Wenn du nicht neue Wege gehen kannst, wer dann?

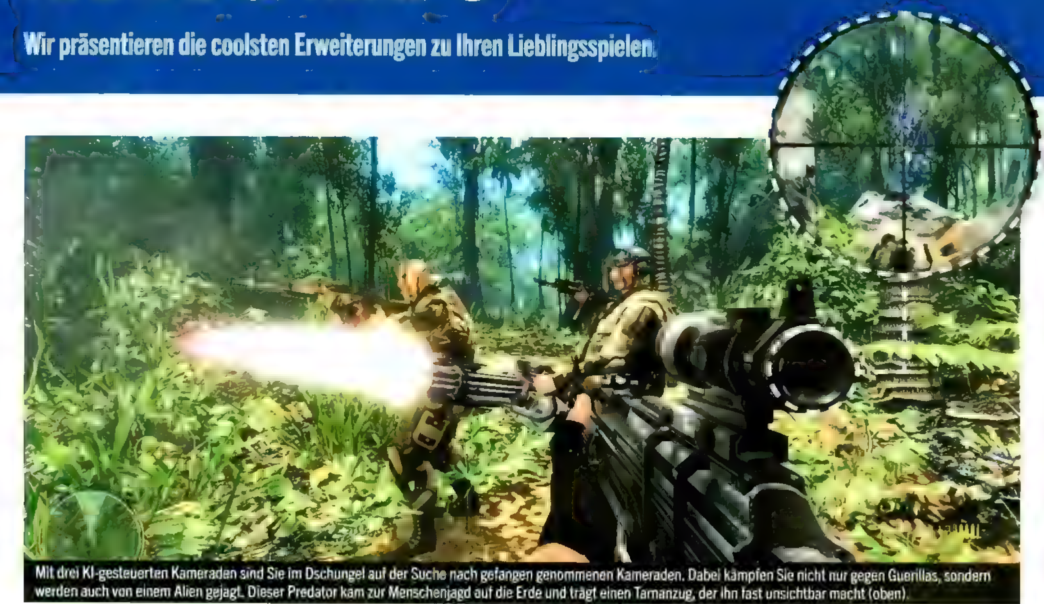
Wertung

PRO
- Technik, die uns staunen lässt
- Action satt, in allen Spielvarianten
- Abwechslung in allen Aspekten
- Statistiken, Statistiken, Statis...

CONTRA
- Verwirrende Handlung
- Warum ist die Grafik so farbarm?

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
90	92


FREE2PLAY: DAS STRATEGIE-BROWSERGAME
NEU
REBORN HORIZON
TAUCHE IN DIE POSTAPOKALYPTISCHE
Joe's



Mit drei KI-gesteuerten Kameraden sind Sie im Dschungel auf der Suche nach gefangen genommenen Kameraden. Dabei kämpfen Sie nicht nur gegen Guerillas, sondern werden auch von einem Alien gejagt. Dieser Predator kam zur Menschenjagd auf die Erde und trägt einen Tarnanzug, der ihn fast unsichtbar macht (oben).

Crysis

Ich bin ein Star und bring' alle um!

MOD Treten Sie wie im bekannten Actionstreifen dem außerirdischen Predator in die Weichteile!

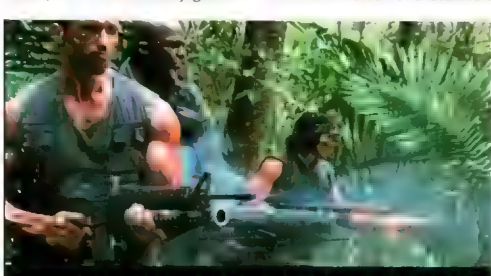
Bevor der Ösi-Mucki-Export Arnold Schwarzenegger Gouverneur von Kalifornien wurde, stand er für zahlreiche bekannte Actionfilme der Achtzigerjahre vor der Kamera. **Predator** (1987) ist neben der **Terminator**-Reihe einer seiner bekanntesten Streifen. Mit der gleichnamigen **Crysis**-Mod können Sie seinen Kampf gegen eine außerirdische Spezies (Predator), die zur Menschenjagd auf die Erde kommt, nun actionreich nachspielen. Hurra!

Die Qual der Wahl

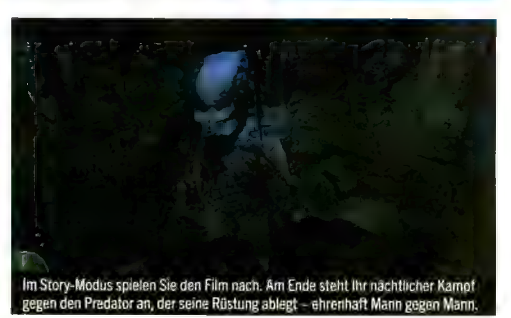
Die Mod bietet vier Spielmodi. Im Story-Modus spielen Sie den Film nach. Sie wählen drei Begleiter und schleichen durch den zentralamerikanischen Dschungel, um von Guerillas verschleppte Kollegen zu retten. Dabei ist Ihnen der Predator auf den Fersen und dezimiert sukzessive Ihre Truppe. Schauplätze und Zwischensequenzen (Wärmesicht des Predators) sowie typische Sprüche aus dem Film wie „If it bleeds, we can kill it!" sorgen für eine authentische Atmosphäre. Am Ende steht der Endkampf gegen den Predator. Mann gegen Alien! In weiteren Modi spielen Sie gegen die Zeit (Time), eine „Search and Kill"-Mission (Hunt) oder schlüpfen sogar in die Haut des Predators (Predmode)! Fazit: tolles Filmgefühl, aber es fehlt noch Feinschliff.

Marc Brehme

Predator	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Je nach Modus verschieden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Crysis v1.2
WEBSITE	[illegible].com
WERTUNG	Sehr gut



Predator gehört zu den bekanntesten Filmen mit Arnold Schwarzenegger und stand Pate für die Mod, deren Ladebildschirme (Bild) bekannte Szenen aus dem Film sind.



Im Story-Modus spielen Sie den Film nach. Am Ende steht Ihr nächtlicher Kampf gegen den Predator an, der seine Rüstung ablegt – ehrenhaft Mann gegen Mann.

Stalker: Shadow of Chernobyl

Das gibt ein Donnerwetter!



MOD Verändertes Wettersystem, toller Himmel und warme Farben. Es wird Herbst in der Zone.

Die schönste und zugleich auffälligste Neuerung, welche die **Stalker**-Mod **Autumn Aurora** bringt, ist das überarbeitete Wettersystem mit deutlich verbesserten Himmelstexturen. Fast schon fotorealistische Wolken bewegen sich tagsüber über den strahlend blauen Himmel. Vielleicht werden Sie aber auch von einem mächtigen Gewitter heimgesucht oder bewundern die traumhaft schönen Sonnenauf- und -untergänge, die einen tollen Kontrast zur Ödnis in der Zone bilden. Diesen unterstreichen auch die neuen Pflanzentexturen, welche die Modder herbstlich gestalteten. Einerseits sind diese hübsch anzusehen, andererseits wirken sie in der Endzeit-Optik von **Stalker: Shadow of Chernobyl** etwas deplatziert.

Mit alles und scharf

Außerdem sind nun auch alle Spieltexturen hochauflösend und somit um einiges schärfer als im unveränderten Hauptspiel. Die Anomalien sind durch grafische Änderungen schon aus größerer Entfernung als bisher zu sehen und somit besser zu umgehen. Der Modder verstärkte die für **Stalker** typische Endzeitstimmung, indem er zusätzlich neue Soundeffekte einfügte. *Sebastian Baier/Marc Brehme*

Autumn Aurora

MODUS	Gameplay-Mod
SCHWIERIGKEITSGRAD	
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Stalker
WEBSITE	www.moddb.com/mods/autumn-aurora-compilation-mod
WERTUNG	Sehr gut



Die neu texturierte Flora in **Stalker** lässt die Zone nicht mehr ganz so tot erscheinen und gibt ihr den namensgebenden (Autumn = Herbst) herbstlichen Touch.



Dank des neuen Wettersystems durch die Mod erleben Sie in **Stalker** nun malerische Sonnenauf- und -untergänge und auch solche Furcht einflößenden Gewitter.

Mit den Face-Packages verpassen Sie den Figuren im Spiel neue Gesichter.

Sacred 2: Fallen Angel

Neues Facebook



MOD Neue Gesichter braucht das Fantasy-Land! Und wir liefern prompt. Bitte sehr!

Passend zu unserer großartigen Vollversion **Sacred 2: Fallen Angel** liefern wir Ihnen einige der besten Mods gleich auf der Heft-DVD mit. Mit den beiden **Thalys Face Packages**-Mods installieren Sie eine Vielzahl neuer Gesichter für den Schattenkrieger und den Inquisitor. Weitere tolle Mods, wie etwa die **Map Mod**, die alle Städte mit Namen auf der Weltkarte einträgt, finden Sie auf der Fanseite **sacred-legends.de** im Downloadbereich. *Marc Brehme*

Thalys Face Package

MODUS	–
VORAUSSETZUNGEN	Sacred 2
WEBSITE	www.sacred-legends.de
WERTUNG	Sehr gut

Gib's uns richtig!

Schicken Sie uns Vorschläge für coole Mods. Wir lesen es. Wirklich!

Modifikationen, kurz Mods, sind von Fans erstellte neue Inhalte für Spiele, wie etwa neue Schauplätze, Quests und Waffen oder vielleicht auch einfach nur ein angepasster Schwierigkeitsgrad. Andere verändern das Hauptspiel so grundlegend, dass dabei ein nahezu neues Spiel entsteht (Total Conversion).

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch wir können nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Bedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch Musikstücke oder eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihre Lieblingsspiele vorstellen. Sachdienliche Hinweise bitte an marc.brehme@pcaction.de.

Die Legende lebt!

 Diese Datei befindet sich auf der DVD.

 Diese Datei müssen Sie herunterladen.

DIE MEISTEN ÄNDERUNGEN
Bei dieser Mod zählen Sie länger überarbeitete Spielinhalte als Dagobert Duck die Taler in seinem Geldspeicher. Hammer!

Alle Personen im Spiel sind nun individuell gekleidet und ausgestattet. Der Wert aller Gegenstände wurde neu berechnet.

The Elder Scrolls 4: Oblivion

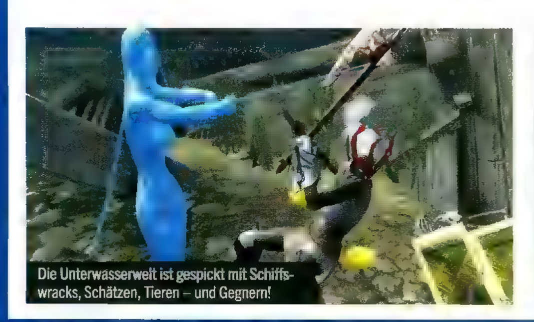
Auf der Überholspur

MOD Diese mächtige Overhaul-Mod enthält die besten Mods der Community, krempelt das Spiel an vielen Stellen total um und erzeugt ein völlig neues Spielgefühl in der **Oblivion**-Welt.

Mehr als zwei Jahre Freizeit und unzählige Arbeitsstunden investierten Modder Ingo Schulz alias „Eddy Kaschinski" und sein Mod-Team in die neue **Oblivion**-Mod **Oblivion War Cry: New Dimension**. „Hauptaugenmerk bei **OWC: ND** ist das absolut neue und gnadenlose Levelsystem", erklärt der Macher gegenüber PC ACTION. „Ein unerfahrener Abenteurer wird es viel schwerer haben, das Spiel zu überstehen. Wer sich als Greenhorn in Dungeons wagt, muss einfach damit rechnen, Gegner zu treffen, die er noch nicht bezwingen kann." Alle Waffen, Rüstungen und Items wurden neu berechnet und realistischen Daten angepasst. Es gibt keine Dinge mehr, die nichts wert sind. Dafür sind etwa schlechtere Waffen und Rüstungen schwer, haben wenig Wert und gehen schnell kaputt.

Alles neu

Das Erkunden der verbesserten Spielwelt mit Tausenden neuer Waffen, Rüstungen, Kleidungsstücke, Roben und Items hat Suchtpotenzial – bringen Sie also genügend Zeit für diese Mod mit. Außerdem haben die Macher Eastereggs, mehr als ein Dutzend Quests sowie atmosphärische Features wie Sternschnuppen oder Regenbögen eingebaut. Einzigartige Personen und Waffen machen das Spiel abwechslungsreicher. Die Gegenstände der Originalver-



Die Unterwasserwelt ist gespickt mit Schiffswracks, Schätzen, Tieren – und Gegnern!



Angreifende Soldaten einer Untoten-Legion haben uns mit Astraldämpfen infiziert.

„OWC krempelt Oblivion komplett um."


Ingo Schulz' (44) Hobby war früher der Modellbau, heute ist er Modder.

Oblivion War Cry: New Dimension ist ein gigantisches Mod-Projekt. Wir haben mit dem Macher geplaudert.

PC ACTION: Deine Mod ändert, ersetzt und ergänzt praktisch jeden Aspekt des Hauptspiels. Was bleibt da vom Hauptprogramm übrig?
INGO SCHULZ: Nicht viel. Ich muss jedoch auch aufpassen, dass ich nichts verschlimmbessere. Das Grundspiel wird durch **OWC: ND** komplett umgekrempelt. Es wird viel härter, aber auch abwechslungsreicher. Für Puristen ist **OWC: ND** wahrlich nicht die richtige Wahl. Diejenigen, die sich jedoch der Herausforderung stellen, werden ein völlig neues **Oblivion** erleben können.

PC ACTION: Wie viele Stunden Arbeit stecken denn in der Mod?
INGO SCHULZ: Ich habe bei 3.000 Stunden zu zählen aufgehört. Außerdem habe ich auch ein wenig Verstärkung erhalten. Die Arbeitsstunden des Teams kann ich nicht genau beziffern. Wenn ich noch die Resourcen der Modder hinzurechne, die diese Mod mit ihrer Mitarbeit erst ermöglicht haben, wird die Zahl utopisch.

PC ACTION: Eine Unterwasserwelt ist auch dabei. Wie überlebt der Charakter dort unten? Zauberspruch oder Taucherglocke?
INGO SCHULZ: Eine Taucherglocke eher nicht. Aber es gibt in **Oblivion** magische Gegenstände, mit denen man unbegrenzt tauchen kann. Mit Zaubertränken und Zaubersprüchen kann man seinen Tauchgang ebenfalls um ein Vielfaches verlängern. Diese Dinge waren bis dato nicht besonders sinnvoll, weil es unter Wasser nichts zu entdecken gab. Den Spieler erwartete eine leblose, eintönige Unterwasserwüste. Mit **OWC: Seaworld** ändert sich das jedoch. Eine eigene Flora und Fauna mit Wracks, Ruinen und Schätzen wartet darauf, vom Spieler entdeckt zu werden.

PC ACTION: Wie beeinflusst OWC die Add-ons von Oblivion?
INGO SCHULZ: Bethesda brachte zwei Add-ons heraus. Während **Shivering Isles** zum Musthave geworden ist, ist **Knights of the Nine** viel weniger verbreitet. Um eine größtmögliche Kompatibilität zu gewährleisten, wird in **OWC: ND** nur das unter den Spielern am meisten verbreitete Addon **Shivering Isles** einbezogen. Genau wie das Hauptspiel wurde es komplett überholt.

PC ACTION: Elfen werden in der Mod durch Elben ersetzt. Ist das nicht dasselbe?
INGO SCHULZ: Diese Frage wurde mir schon sehr oft gestellt. Elfen sind für mich kleine, geflügelte Wesen, die neben den Feen im Garten auf Blümchen sitzen. Da bin ich schon recht stark von J.R.R. Tolkien beeinflusst.

PC ACTION: Arbeitest du aktuell noch an anderen Projekten?
INGO SCHULZ: Das mache ich in der Tat. **Valàr Amaàn & Die Elemente der Ayleiden** ist die Fortsetzung von **Saphirlas Romance & Die Kammer der Dschinn**. Im Moment bin ich bei etwa sechs bis acht Stunden Spielzeit. Zwischendurch wird immer einmal daran weitergebastelt, so wie mir die Ideen eben kommen.

sion finden Sie nicht mehr mehrfach, sondern in der Tat nur noch einmal im Spiel. Persönlichkeiten sind individuell gekleidet und ausgerüstet. Erstmals kann der Spieler die erweiterte Rassenauswahl (25 neue Rassen, 22 davon spielbar) auch im Spiel sehen und wird Zwergen als Händlern begegnen sowie Trolle als Abenteurer und Mondelfen in Gilden treffen.

Fahr zur See!

Die Seaworld ist ein weiteres Feature in **OWC**. Aus vorher blankem Boden mit Steinen im trüben Wasser und unbeweglichen Fischen wurde eine funktionierende Unterwasserwelt mit karibischer Wasserqualität, schwimmenden Fischen (die bei Gefahr fliehen!), Schiffswracks, Ruinen und Schätzen. Mehr als 100 Fische und Kreaturen bevölkern die Seaworld, die alle Gewässer Cyrodiils umfasst und die Spielfläche, die der Spieler erkunden kann, quasi verdoppelt. Wie umfangreich die Modifikation ist, beweisen einige nackte Zahlen: 170 neue Frisuren, 130 neue Augen, 5.200 neue/neu angelegte Rüstungsteile, 1.100 neue Kleidungsstücke, 1.000 neue Items zum Sammeln und Finden, 4.700 neue/neu angelegte Waffen, 2.500 überarbeitete Nichtspielercharaktere, mehr als 5.000 Rechtschreibfehler behoben. Wahnsinn!

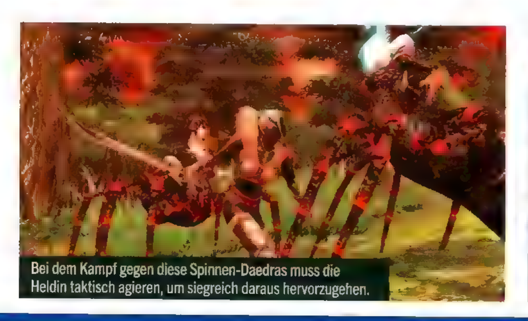
Bitte mit Ausblick

Seit der ersten Version, die im Sommer vergangenen Jahres veröffentlicht wurde, folgten regelmäßige Updates wie zuletzt im August 2011 die Version mit dem Namenszusatz **Bronze**. Sie brachte zusätzlichen Meshes, Texturen und Sounds. Ingo Schulz zur weiteren Zukunft von **OWC**: „Ab jetzt möchte ich nichts Neues mehr einbauen. (...) In der nächsten Version – sollte es überhaupt eine geben – dreht sich alles nur noch um Verfeinerungen und Bugfixing".

Marc Brehme

Oblivion War Cry: ND

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	
SCHWIERIG[illegible]	Schwer
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Oblivion & Add-on Shiv. Isles
WEBSITE	[illegible]-worlds.de
WERTUNG	Herausragend


Bei dem Kampf gegen diese Spinnen-Daedras muss die Heldin taktisch agieren, um siegreich daraus hervorzugehen.


Durch das überarbeitete Balancing und das neue Levelsystem ist das Spiel herausfordernder geworden.

DIE BESTEN MODS FÜR OBLIVION

DIE SCHÖNSTE SPIELWELT
In **Nehrim** erkunden Sie neue, von Hand modellierte und vor allem wunderschöne Landschaften. Toll!

In den zahlreichen und ausgedehnten Dungeons wollen Ihnen neben Skeletten auch solche brennenden Kreaturen ans Leder. Gegner wie dieser gepanzerte Lich sind nicht zu unterschätzen. Für solche Kämpfe sollten Sie viele Heiltränke dabeihaben.

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Deine neue Flamme

MOD Diese gigantische Total Conversion ist keine Mod mehr, sondern schon ein eigenes Spiel!

Questmods für **The Elder Scrolls 4: Oblivion** gibt es viele. Aber eine fertige Komplettkonvertierung (Total Conversion), die das Spiel total umkrempelt, suchten Spieler lange vergeblich. Am 9. Juni 2010 wurde mit **Nehrim: Am Rande des Schicksals** eine Mod veröffentlicht, die so umfangreich ist und ein so intensives Spielerlebnis bietet, dass sie ihresgleichen sucht.

Hol dir die neue Alte!

Mehr als vier Jahre arbeitete das Entwicklerteam SureAi an **Nehrim**. Die Modifikation benutzt die Grafik-Engine von **Oblivion**, um eine nagelneue und von Hand gebaute Spielwelt etwa in der Größe Cyrodiils, der Welt von **Oblivion**, darzustellen. Die Hauptquest dreht sich um Zauberer, Macht, einen Bürgerkrieg und Schicksal. Anfangs treten Sie als Azubi einer Vereinigung von Magiern bei, die für die Freiheit der Menschen im namensgebenden Königreich Nehrim kämpft. Die interessante Story, die durch gelungene Dialoge und Dokumente erzählt wird, in ihrer epischen Breite zu erläutern, würde allerdings den Rahmen dieses Artikels sprengen.

Alles wird anders

Nehrim bietet neben einer lebendigen und schicken Spielwelt (tolle Beleuchtung, Vögel am Himmel, Brandung am Strand, Tiefenunschärfe) auch frische Waffen, neue Rüstungen und Rüstungssets, viele unterschiedliche Dungeons und schöne Außenlevels sowie ein geändertes Gameplay. Schleichangriffe und

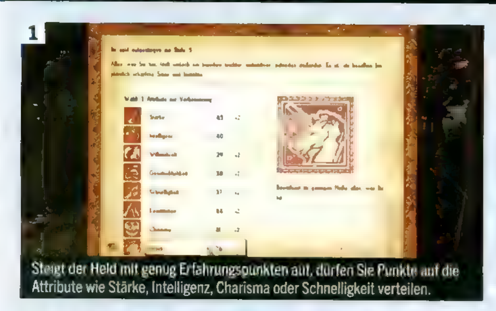


Mit Schlachtenstolz-Set-Rüstung, Knochenschild und Artefakt-Schwert kämpfen Sie im magisch kontaminierten Südreich (schwebende Inseln) gegen einen Arkan-Golem.



Im Fantasyreich Nehrim treffen Sie auf viele neue Kreaturen, etwa spinnenartige Monster, Dornenläufer oder auch diese gefährliche Donnerechse.

Gute Aufstiegschancen



Steigt der Held mit genug Erfahrungspunkten auf, dürfen Sie Punkte auf die Attribute wie Stärke, Intelligenz, Charisma oder Schnelligkeit verteilen.



Wenn Sie einen Lehrmeister treffen, investieren Sie Lernpunkte, um Fertigkeiten zu steigern. Das kostet zwar Geld, bringt Ihnen aber auch neue Fähigkeiten.

Eine gute Mod bringt auch sinnvolle, grundlegende Änderungen ins Spiel ein. So wurde das System zum Aufstieg des Helden in Nehrim völlig neu gestaltet.

Wie in **The Elder Scrolls 4: Oblivion** und anderen Rollenspielen erhalten Sie auch in **Nehrim** Erfahrungspunkte, mit denen Sie nach und nach aufsteigen. Erreicht Ihr Held eine neue Stufe, so öffnen Sie im Inventar das Tagebuch und wählen hier den Punkt „Levelaufstieg". Es erscheint ein Fenster (1), in dem Sie die Attribute Ihres Helden sehen. Hier verteilen Sie nun neue Punkte, wodurch Ihr Held etwa stärker, geschickter oder schneller wird. So weit nichts Neues im Vergleich zu **Oblivion**. Mit jedem Levelaufstieg werden jedoch auch Lernpunkte auf Ihrem Konto gutgeschrieben. Treffen Sie nun im Spiel auf einen Lehrmeister, bringt Ihnen dieser etwas bei – vorausgesetzt, Sie haben genug Lernpunkte und das nötige Kleingeld dabei (2). Dadurch steigern Sie etwa Ihre Fertigkeiten im Umgang mit Klingenwaffen oder Bögen, können aber auch neue Fähigkeiten wie das Jagen und das Ausweiden von Tieren erlernen. Das System orientiert sich dabei stark an der **Gothic**-Rollenspielserie. In **Oblivion** dagegen gab es keine Lehrmeister. Der Held verbesserte seine Fertigkeiten dadurch, dass er diese oft benutzte. Wer also nur mit dem Schwert kämpfte, erhöhte mit der Zeit seine Fertigkeit im Schwertkampf. Wer nur leichte Rüstungen trug, konnte auf Dauer mehr Schaden einstecken, wenn er nur diese Panzerung trug. Beide Systeme haben ihren Reiz. Das Team von **Nehrim** entschied jedoch, die Lehrmeister ins Spiel einzubauen, da es einen Tick realitätsnäher ist, bei jemandem zu trainieren, der mehr draufhat als man selbst. Jedoch sollten Sie mit Ihren Lernpunkten auch sparsam umgehen, denn die Lehrmeister sind über die ganze Welt verteilt. Wer also gleich beim ersten Trainer alle Punkte ausgibt, ärgert sich vielleicht später, falls er einen Lehrer findet, bei dem er eine nützlichere Fertigkeit trainieren kann, die der andere nicht im Angebot hatte.

Bogenschießen sind effektiver als in **Oblivion** und auch das Blocken absorbiert mehr Schaden. Das geänderte Magiesystem sorgt dafür, dass Sie Gegner nun mit Feuerbällen umwerfen oder mit Eiszaubern einfrieren können. Die Stärke Ihrer Gegner hängt nicht mehr vom Spielerlevel, sondern von der Spielregion ab, was eine geänderte, aber ausgewogene Spielbalance mit sich bringt. Die Mod bietet ein Erfahrungspunktesystem für erfüllte Quests und getötete Gegner und ähnlich wie in **Gothic** nutzen Sie diese Punkte bei Lehrern zum Verbessern Ihrer Fertigkeiten.

Such dir einen zweiten Job!

Die etwa 30 Nebenquests sind großteils erfrischend anders gestaltet als oft im Genre üblich. Vergessen Sie dröge „Bring mir zehn Kräuter"-Aufgaben und helfen Sie stattdessen etwa einem Tollpatsch, der sich einen zu kleinen Helm auf den Kopf gestülpt hat, diesen wieder loszuwerden. Der neue Soundtrack aus 50 Stücken sowie die äußerst gelungene Vertonung mit den deutschen Stimmen von Hollywoodstars wie Michael J. Fox, Russell Crowe, Christian Slater und anderen runden das intensive Spielerlebnis ab. Kurzum: **Nehrim** ist klasse geworden und ein Muss für jeden Rollenspiel-Fan! *Marc Brehme*

Nehrim

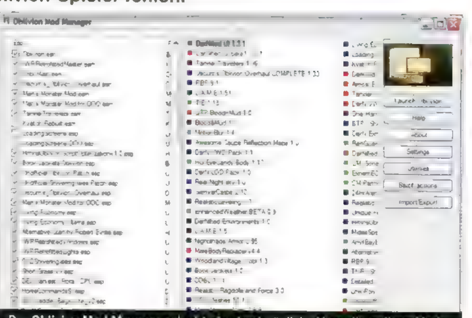
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 50-60 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	The Elder Scrolls 4: Oblivion
WEBSITE	www.nehrim.de
WERTUNG	Herausragend

Die nützlichsten Minitools für The Elder Scrolls 4: Oblivion

Diese nützlichen Hilfsprogramme dürfen bei keinem Oblivion-Spieler fehlen.

Der **Oblivion Mod Manager** von freezer ist ein praktisches Tool, um den Überblick über Ihre installierten **Oblivion**-Mods zu behalten, diese auf den Rechner zu wuppen, wieder runterzuschmeißen oder zu verwalten. Verwalten? Sind wir hier beim Finanzamt? Mitnichten. Aber für viele **Oblivion**-Mods ist es wichtig, in welcher Reihenfolge sie geladen werden, damit sie problemlos funktionieren beziehungsweise überhaupt starten. Der **Oblivion Mod Manager** zeigt Abhängigkeiten an und lässt Sie die Ladereihenfolge komfortabel einstellen bzw. einzelne Mods auch temporär deaktivieren. Genial!

Das von Jaga Telesin erstellte Programm **Streamline** verbessert die Performance in **Oblivion** ganz erheblich. Deshalb empfehlen wir es vor allem bei leistungsschwächeren PCs. Nach der Installation von **Streamline** erscheint ein Ring im Inventar Ihres **Oblivion**-Charakters, mit dem Sie regeln können, wie stark das Programm ins Spiel eingreifen soll. Ebenfalls empfehlenswert ist der **Oblivion Script Extender** vom Team um Modder Ian (ianpatt) Patterson. Dieses Programm ermöglicht es Ihnen, Skripte in **Oblivion** zu integrieren – für viele Mods eine wichtige Voraussetzung.



Der **Oblivion Mod Manager** erlaubt eine bestmögliche Verwaltung Ihrer Mods. Wenn Sie mehrere Modifikationen verwenden, ist dieses Programm Pflicht!



DIE MEISTEN QUESTS
In diesem grandiosen Fan-Addon haben Sie mehr zu tun als ein Scheich in seinem Harem! Auf gehts!

Die Mod bietet eine spannende Story und fordernde Kämpfe, etwa gegen diese Skelettkrieger.

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Geh mit dem Orden morden!



MOD In dieser umfangreichen Mod sind Sie der Chef! Und zwar als Boss des wieder gegründeten Ordens des Drachen, um Aufrührern im Reich Cyrodiil zu zeigen, wo der Frosch die Locken hat.

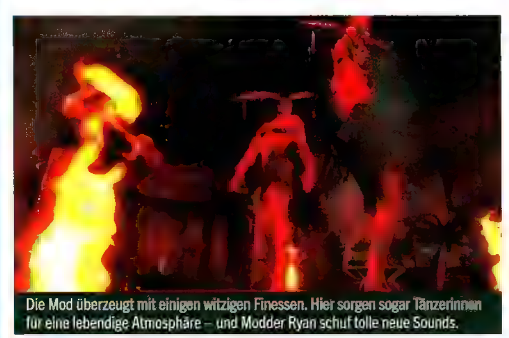
Die Mod **Der Orden des Drachen** für das Rollenspiel **The Elder Scrolls 4: Oblivion,** in der Sie als Meister Cyrodiils einen Aufruhr im Land niederschlagen sollen, erweitert **Oblivion** um ganze 90 abwechslungsreiche Quests mit einzigartigen Charakteren. Während der Spieler durch Wüste, Schnee, Dschungel und Moor watet, um neue Städte, Burgen, Tempelruinen, Höhlen und Geheimnisse zu entdecken, dürften mehr als 70 Stunden vergehen. Was nicht verwunderlich ist, da die Macher im **Orden des Drachen** nicht nur einen eigenen Ritterorden mit Begleitern, Burgen, Bewaffnung und allem Drum und Dran untergebracht, sondern auch 500 Seiten Dialoge vollständig in Deutsch vertont haben.

Ende ohne Schrecken

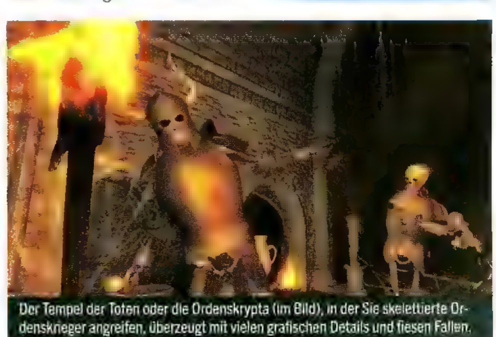
Die Hauptquest fügt sich prima ins Hauptspiel ein und führt die Geschichte von **Oblivion** weiter. Zunächst müssen Sie Ordensritter überzeugen, Sie beim Kampf gegen die Aufständischen zu unterstützen. Dann stürmen Sie die Burg an der Nordgrenze Cyrodiils, in der Sie einen der längsten **Oblivion**-Dungeons (ca. 20 Zellen) überwinden müssen. An dessen Ende sollen Sie an einem mysteriösen Ritual teilnehmen. Das geht in die Hose und Sie werden direkt in Mephalas Reich teleportiert, wo Sie auf verlorenem Posten stehen. Niemand hilft Ihnen und es bleibt Ihnen überlassen, welche Quests Sie finden und wie lange und wie tief Sie in die Wüste eintauchen möchten. Die Spielwelt in Mephalas Reich ist so groß wie in **Shivering Isles.** Nicht zuletzt gibt es in der Mod auch für dunkle Charaktere viel zu tun. Diese erwartet eine umfangreiche Assassinengilde mit Aufgaben, die allein schon mehr als 20 Stunden Spielzeit in Anspruch nehmen. Super! *Marc Brehme*

Der Orden des Drachen

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	[illegible] Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	The Elder Scrolls 4: Oblivion
WEBSITE	http://odd.newraven.net
WERTUNG	Herausragend



Die Mod überzeugt mit einigen witzigen Finessen. Hier sorgen sogar Tänzerinnen für eine lebendige Atmosphäre – und Modder Ryan schuf tolle neue Sounds.



Der Tempel der Toten oder die Ordenskrypta (im Bild), in der Sie skelettierte Ordenskrieger angreifen, überzeugt mit vielen grafischen Details und fiesen Fallen.

ERLEBE DEN MOMENT,
DER UNSERE WELT
VERÄNDERN WIRD.

X-MEN
ERSTE ENTSCHEIDUNG

AB 14. OKTOBER
AUF BLU-RAY & DVD

JETZT EIN NOTEBOOK ABSTAUBEN!

Gewinne zum DVD- & Blu-ray-Start von
X-MEN: ERSTE ENTSCHEIDUNG
am **14. OKTOBER** das ultimative
Hochleistungsnotebook von **DEVILTECH.**
Alle Informationen und Teilnahmebedingungen
findest Du auf www.DEVILTECH.de!



1. Preis: Ein DevilTech-Notebook
2. – 5. Preis: Hochwertige Fanpakete zum Film

WWW.DEVILTECH.DE | 03464-577887







DIE BESTEN MODS FÜR OBLIVION

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Glanzparade

MOD So schön haben Sie Oblivion noch nie gesehen!

DIE SCHÖNSTE GRAFIK
Mit dieser Mod zaubern Sie der angestaubten Oblivion-Optik neuen prächtigen Glanz auf jeden Pixel.

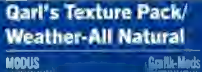
Als **Oblivion** vor mehr als fünf Jahren das Licht der Spielewelt erblickte, begeisterte das Spiel neben der umfangreichen Spielwelt auch mit toller Optik. Gemessen an heutigen Maßstäben wirkt die Grafik allerdings angestaubt.

Frischpixelkur

Mit **Qarl's Texture Pack** peppen Sie den Klassiker grafisch auf. Modder Qarl hat nahezu alle Spieltexturen überarbeitet oder gleich ganz neu erstellt. Nach der Installation können Sie in **Oblivion** selbst kleinste Unebenheiten in einer Mauer erkennen oder die Grashalme auf dem Waldboden zählen. Allerdings bringt die hohe Auflösung der Pixelflächen auch immense Systemanforderungen mit sich. Diese Mod ist somit für Spieler mit betagten Rechnern nur eingeschränkt zu empfehlen.

Es werde Licht!

Das Team um Modder Chong Li stellt mit **Weather-All Natural** eine Verbesserung des Beleuchtungssystems bereit. Die Mod entfernt unnatürlich wirkendes Licht, das keinen Ursprung hat, und fügt gleichzeitig neue Beleuchtungsquellen ins Spiel ein. Außerdem macht sich die Tageszeit innerhalb eines Gebäudes bemerkbar, da die Fenster nun keine Dekoration mehr, sondern lichtdurchlässig sind. Durch Änderungen an der Ini-Datei können Sie selbst kreativ werden. *Sebastian Baier/Marc Brehme*



Qarl's Texture Pack/ Weather-All Natural

MODUS	Grafik-Mods
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	2 GB RAM, 512 MB GPU
WEBSITE	moddb.com/mods/all-natural-weather moddb.com/m[illegible]texture-pack-iii
WERTUNG	Sehr gut



Durch **Qarl's Texture Pack** (unten) erhalten die Texturen von **Oblivion** deutlich mehr Details und Schärfe. Oben sehen Sie die Optik im Originalspiel.

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Das große Sterben

MOD Diese Mod schafft ein völlig neues Spielgefühl.

DIE BESTE GAMEPLAY-MOD
Sie wollen das beste Spielgefühl? Realistisch, sinnvoll, glaubhaft? Dann zack, zack! Installieren!

Zur Veröffentlichung war **The Elder Scrolls 4: Oblivion** ein überraschend fehlerloses Spiel – zumindest was Bugs betraf. Allerdings störten sich nicht wenige Spieler an einigen Gameplay-Features, etwa den mitlevelnden Kreaturen oder dem Levelsystem der Charaktere. Fans haben mittlerweile Dutzende kleiner Mods erstellt, die sich dieser Dinge annehmen und sie verbessern. Bevor Sie jetzt jedoch zig Nadeln im Mod-Heuhaufen suchen, empfehlen wir Ihnen eine Overhaul-Mod, die alles in einem Rutsch verändert und das komplette Spielgefühl optimiert.

Realismus pur!

Offensichtlich hatte sich Modder Oscuro die Entwicklung einer glaubhaften Spielwelt zum Ziel gesetzt, als er **Oscuro's Oblivion Overhaul** schuf. Eine der wichtigsten Änderungen, welche die Modifikation bringt, ist ein stetiger Gegnerlevel. Vorbei die Zeiten, in denen Sie bereits mit einem Charakter Level 2 nahezu jede Höhle und jede Festung säubern konnten. Nun sind die meisten Dungeons bereits bei Spielstart eine echte Herausforderung und oftmals noch nicht zu schaffen. Hauen Sie also erst mal ein paar kleine Viecher platt, leveln Sie sich so etwas hoch und kommen Sie später wieder!

Klasse ist klasse!

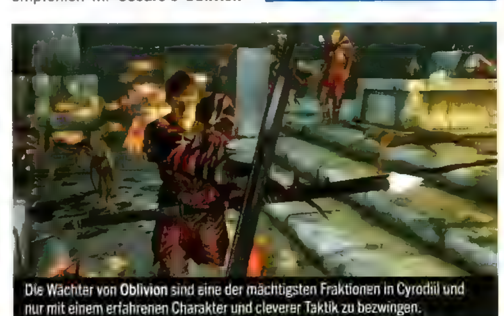
Außerdem macht der Modder die Klassenwahl bedeutsamer, indem er Fertigkeiten und Attribute veränderte. So kann nur noch ein entsprechend intelligenter Charakter entsprechend mächtige Zauber ausführen, da nur er die Magiepunkte dazu besitzt. Die erhöhten Manakosten für alle Zaubersprüche verstärken diesen Effekt zusätzlich.

Das wird ein Kampf!

Oscuro war auch mit dem Kampfsystem von **Oblivion** nicht zufrieden. Deshalb verkürzte er die Waffenreichweite, stärkte die Gegner, erhöhte den Schaden durch Fernkampfwaffen und schraubte auch am Magiesystem. Insgesamt werden die Kämpfe mit der Mod deutlich herausfordernder. Deshalb empfehlen wir **Oscuro's Oblivion Overhaul** vor allem **Oblivion**-Veteranen. *Sebastian Baier/ Marc Brehme*

Oscuro's Oblivion Overhaul v1.33

MODUS	[illegible]
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
VORAUSSETZUNGEN	TES: Oblivion
WEBSITE	planetelderscrolls.gamespy.com/ View.php?view=OblivionMods.Detail&id=3953
WERTUNG	Sehr gut



Die Wächter von **Oblivion** sind eine der mächtigsten Fraktionen in Cyrodiil und nur mit einem erfahrenen Charakter und cleverer Taktik zu bezwingen.

TOP 10

Was treibt uns Spieler eigentlich so an? Wir verraten es: Unsere Top 10 Gründe für den virtuellen Kugelreigen.

DEMOKRATIE UND FREIHEIT

[illegible]



10

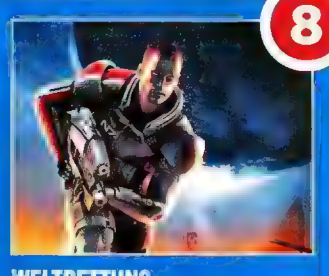
GELD

[illegible]

9



8



WELTRETTUNG

[illegible]

7



E-FAME ALIAS RUHM

[illegible]

RACHE

[illegible]

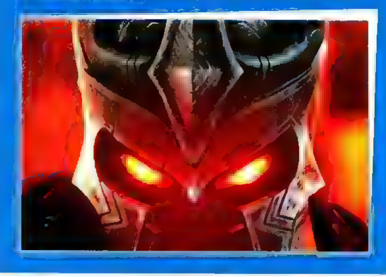
6



5 ACHIEVEMENTS / ERFOLGE



4 WELTHERRSCHAFT



3 GEHIRNE



2 FRAUEN



1 NICHTS VON ALLEDEM ...



LESERBRIEFE@pcaction.de

Der allmonatliche Leserzuschriftenwahnsinn!

Eine Kolumne von Jürgen Krauß

Monat für Monat kämpfe ich für etwas mehr Entspannung – auch in Ihrer Welt!



Bevor ich Ihnen erkläre, warum es nicht nur wirtschaftlich sinnvoll, sondern auch esoterisch total wertvoll wäre, Spiele nicht mehr per Indizierungsliste zu verteufeln, muss ich aus aktuellem Anlass etwas loswerden: **Doom! Doom! Doom!** Da! Ich habe es niedergeschrieben – das böse Wort, das wir Spieleredakteure jahrelang gemieden haben wie unser Politik-Export Öttinger den Englischunterricht. Der Grund: Als indiziertes Spiel unterlag **Doom** seit 1994 dem Werbungsverbot, wir hätten zwar also darüber berichten, es jedoch nicht bewerben dürfen – und da wir im Zweifelsfall nicht die Eier gehabt hätten, einem Gericht zu erklären, dass „Traumhaft schön!" „Der Megahammer!" und „Geiler als meine Alte!" eigentlich gar nicht wertend oder gar werbend gemeint waren, umschiffen wir solche Titel sicherheitshalber weiträumig. Im Fall **Doom** hat sich die Lage vor Kurzem geändert, es ist von der Indizierungsliste geflogen und mit sofortiger Wirkung nicht mehr böse. Mich wundert das nicht, haben Sie in letzter Zeit mal ein Spiel mit nativer Auflösung von 320 x 200 Pixeln auf einem HD-Monitor betrachtet? Wo Spieler früher noch übelste Gewaltszenen selbst aus dem matschigsten Pixelbrei herauszusehen glaubten, reicht die Fantasie heutiger Medienkonsumenten ja nicht einmal mehr für … äh … für … einen tollen Vergleich zum Thema Fantasie!

Nicht nur, dass eine Indizierung auf dem Pausenhof schon fast einem Gütesiegel gleichkommt, auch ist der ganze Vorgang ähnlich sinnlos, wie wenn Eltern ihrem Sprössling die Süßigkeiten verstecken: Das Balg sieht das Zuckerzeug dann nicht mehr, weiß aber wohl, dass es noch da ist – und holt es sich bei nächstbester Gelegenheit eben hinter dem Rücken seiner Erzeuger. Bei einer Indizierung ist das im Prinzip genauso, nur dass das Kind erwachsen ist, das Naschwerk ein Spiel mit Zombies und das Objekt der Begierde, dem Internet sei Dank, von den Aufpassern direkt in den Hosentaschen des Knirpses versteckt wird. Klingt bescheuert? Ist es auch – im besten Fall profitieren gerade mal außerdeutsche Spiele-Versender davon. Ich lasse mich hier sogar zu der These hinreißen: Eine Indizierung verschlimmert die „Kinder spielen Spiele, die nicht für ihr Alter geeignet sind"-Problematik. Denn ein nicht ganz so mediensicherer Papa kann sich im Saturn um die Ecke kein Bild davon machen, was dieses **Tote Insel*** eigentlich ist. Stattdessen findet er es im Startmenü des Familienrechners und denkt: „Das klingt ja wie ein Spiel mit sozialkritischem Hintergrund, das sich mit der Zerstörung von Ökosystemen auf Inseln und im Ozean befasst. Wie nett!" Gut, das ist vielleicht etwas weit hergeholt, Fakt ist aber: Kinder mit Internetanschluss kommen leichter an indizierte Spiele als Erwachsene ohne. Von der Sinnlosigkeit einer zweiten Prüfungsinstanz neben der USK, der Inkonsequenz eines durch eine Indizierung ausgesprochenen Halb-Verbots und der urdeutschen Paradedisziplin „Missstand totschweigen" fangen wir mal lieber gar nicht erst an!

Mein Vorschlag zur Entschärfung dieses Problems: Alle Spiele erhalten mindestens ein USK-18-Siegel. Ausnahmen gibt es nur im Falle von digital dargestellter Menschenverachtung, virtuell erlebten Verfassungswidrigkeiten und MMORPGs – da ist ein Komplettverbot inklusive hart durchgesetzter Beschlagnahmung freilich durchaus in Ordnung. Durch diese Änderung würde das ganze Thema nicht nur transparenter und zugänglicher, auch wäre sie eine Wohltat für die heimische Wirtschaft, den überforderten Erziehungsverantwortlichen und den des Themas überdrüssigen Spieleredakteur. Klar, es würde die Gesamtproblematik nicht vollständig lösen, wie bräuchten immer noch mehr Medienkompetenz in allen Bevölkerungsschichten – es würde unser aller Leben aber etwas entspannen und uns spirituell ein ganzes Stück näher an unsere astrale Mitte bringen.

Ihr, auf sein Recht auf virtuelle Gewalt bestehender
Jürgen Krauß

* Namen frei erfunden oder lose an bestehende, aber indizierte Spieltitel angelehnt

Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen" …



Und das geschah vergangenen Monat …

Verstehen wir uns?

ich habe mir vor 2 tagen die ausgabe am kiosk gekauft und musste leider festellen das kein key für enthalten ist. im forum habe ich gelesen das ich zum glück nicht der einzige mit dem problem bin ein umtauch beim händler ist leider nicht möglich es war die letzte ausgabe aber ich denke das selsbt in einer anderen ausgabe kein key vorhanden ist;) ich würde doch sehr um eine lösung dieses problems bitten

„SHORTEN"

Nicht nur, dass es die Höflichkeit gebietet, auch für das Verständnis wäre es sehr hilfreich gewesen, hättest du uns mitgeteilt, wofür der Key gewesen sein soll. Oder war das ein subtiler Scherz deinerseits? Wir lassen den Key weg und du essenzielle Wörter in deiner E-Mail? Du ausgekochter Hund!

Noch so einer!

Auf Seite 31 eurer aktuellen Ausgabe frage ich mich ob sich da jemand hat, weil auf dem Screen sieht man unten im Bild einige Tiger Panzer. Da die Waffensysteme in ***End of Nations*** *eher futuristisch sind glaube ich nicht das es im dem Spiele solche Panzer geben wird. Also meine Frage gibt es im dem Spiel Tiger Panzer oder nicht?*

AXEL KOHNE

Na und wie wir uns erst, ob sich da jemand hat, das kannst du uns! Man aber aus Sätzen einfach das Prädikat oder andere Teile weg, schwer mit der Verständigung. Das Spiel wird ganz

sicher die Verwendung von Tiger Panzer.

Schau, ein 3-köpfiger Affe!

*Hab letztens die neueste Folge von **Breaking Bad** (Season 4 Folge 7 oder so) gesehen, in der Jesse **Rage** spielt, und zwar mit einer Light Gun! Ist euch dazu was bekannt? Kommt **Rage** mit einem Light-Gun-Modus? Das wär ja mal ein nettes Feature ... oder ist das Ganze nur für die Serie gemacht worden?*

ALEXANDER PANHOFER

Lügt Wikipedia wohl, wenn es behauptet, dass die vierte Staffel hierzulande erst im November anläuft? Oder warst du in der Zukunft? Hast du die Folge etwa in einem Amerika-Urlaub gesehen? Wo genau? Und wie war das Wetter? Kurzum: Wir haben keine Ahnung und wollen dich durch unangenehme Gegenfragen dazu bringen, uns in Ruhe zu lassen. Hat es denn funktioniert? Trägst du gerade Boxershorts? Wie schmeckt Gelb? Ist deine Nase schon immer so?

Sim-bolisch gefragt

*Mich beschäftigt da was: Jemand, den ich ganz entfernt kenne ;) , hat bei ebay für ca. 10 Euro einen Key für **Sims 3** erstanden und diesen problemlos im EA Store eingelöst. Stellt sich mir die Frage, was hat es mit diesen CD-Keys auf sich? Besteht die Chance, dass die legal sind und zum Beispiel aus dem Ausland kommen? Oder sind die auf jeden Fall illegal und man sollte die Finger von solchen Angeboten lassen? Wenn das so ist, kann EA nichts gegen die unternehmen und wieso funktioniert der Key einwandfrei?*

MONIKA SCHRAFT

Hey Monika, posaun das mal hier nicht so rum! Am Ende merkt EA tatsächlich, was wir mit den an uns geschickten „Test-Codes" anstellen und unser „Nebengewerbe" fliegt auf. Also, psssssssssssst!

That goes on no cow skin

having gotten down to installing your spiel from08.2011 I was dissapointed to find that it wont work. Fehler d3dx9_30.dll Or mss 32.dll. Tell me, what do i do now.

IRENE AHL

If reinstalling the game and Direct X doesn't function then we see black for you. But principly it is us totally sausage.

Was für ein Käse

Ich bin in einer total verzwickten Lage, ihr als niveaulosestes deutsches Magazin seid meine letzte Hoffnung! Gestern hat sich ein Arbeitskollege in der Kantine zwei Brötchen gekauft und zur Kassiererin gesagt „ein Ei und zweimal Käse" und ich darauf „Beachtlich: gleich zweimal Käse, obwohl er nur ein Ei hat". Das Problem ist, dass meine Freundin den Joke nicht versteht, ich mein, das ist doch der Brüller?! Bitte, liebe überhaupt nicht übergewichtige picklige und in dunklen Kellern lebende Spieleredakteure (hier ein Dank an RTL), sagt mir, was kann ich in dieser verzwickten Situation nur tun???

BENJAMIN GLOSSER

Unser Rat: Entschuldigen und das mit den Witzen in Zukunft sein lassen. Dabei wäre dein Gag ja sogar fast komisch gewesen, nämlich genau dann, wenn das gemeinhin als Eichel- oder Kuppenkäse bekannte Smegma tatsächlich etwas mit der in den landläufig als Eier bezeichneten Körperregionen stattfindenen Spermaproduktion zu tun hätte. Hat es aber nicht – und deine Freundin scheint uns klug genug, das auch zu wissen.

Redakteur am Pranger

*Es ist ja wirklich nett von euch, dass ihr den „Flugzeugnerds" entgegenkommen wollt und im **Battlefield**-Artikel auf Seite 59 versucht, die genauen Flugzeugbezeichnungen zu benutzen. Aber wie heißt der Spruch so schön: „Wenn man keine Ahnung hat, einfach mal Fresse halten." Es könnte natürlich auch sein, dass ich mich da total irre und sie in **BF3** Flugzeughybride einführen, aber eigentlich ist eine SU-35BM keine SU-35 „Flanker-E". Das sind zwei komplett verschiedene Flugzeuge. Wenn man also versucht, 'nen Dicken raushängen zu lassen, könnte man in Zukunft wenigstens mal kurz im Wiki vorbeischauen. Mit diesem Artikel will ich entweder jemanden an den Pranger bringen oder Nerd des Monats werden, das könnt ihr euch aussuchen.*

JONAS K.

Ganz egal, ob der Krauß da fälschlicherweise ein „Flanker-E" drangehängt hat oder nicht (er hat!), allein die Tatsache, dass der Antragsteller das Wort „Hybrid" korrekt verwenden kann, macht ihn schlauer als den handelsüblichen PC ACTION-Redakteur. Jonas MUSS also folglich recht haben und darf sich den ganzen Oktober lang „Nerd und Krauß-an-den-Pranger-Bringer des Monats" nennen.

Klugscheißer des Monats

Ich bin mir durchaus bewusst, dass man in Physik nicht aufgepasst haben muss, um Redakteur bei der PC ACTION zu werden. Das Gewicht (Masse) des Gehirns einer Blondine ist jedenfalls auf dem Mond dasselbe wie auf der Erde. Die Gewichtskraft ist nur eine andere auf dem Mond. Nur leider werden es die Leser nie erfahren, da der Sachverhalt womöglich zu kompliziert für den durchschnittlichen Leser ist und daher dieser Brief nie abgedruckt wird. Ja, ich halte mich für schlau.

ROLAND KUNKEL

Tatsächlich erscheinen uns diese verwirrenden interstellaren, physikalischen Zusammenhänge, die in der Kolumne der letzten Ausgabe Erwähnung fanden, zu kompliziert für den durchschnittlichen PC ACTION-Leser, wobei wir dich, Roland, durchaus zum Durchschnitt hinzuzählen. Das Gewicht ist nämlich eben nicht gleich der Masse, sondern wird nur im Sprachgebrauch fälschlicherweise oft damit gleichgesetzt. Die Masse ist überall identisch, das Gewicht beziehungsweise die Gewichtskraft aber nicht. Bleibt nur noch hinzuzufügen: Nänänänänänänäääääää!

E-MAIL
leserbriefe@pcaction.de

POSTADRESSE
Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

Polygonpromis in den Mund gelegt ...

Wie immer an dieser Stelle buhlen eine Handvoll Leser mit geballter Unlustigkeit um unser Mitleid und unsere Textil- und Spielealtbestände. Fast schon romantisch war dabei der Vorschlag von THOMAS HEINRICH, den wir hiermit offiziell zum Sieger ernennen. Gewonnen hat der Teufelskerl mit diesem Satz:



Jetzt sind Sie dran: Wer für die folgende Sprechblase das witzigste Zitat an leserbriefe@pcaction.de (Betreff: „Ich bin viel mehr lustig als wie ihr!") schickt oder es per www.pcaction.de/gewinnspiele bei uns abliefert, gewinnt einen Gutschein für ein cooles Shirt, einzulösen bei unserem Gewinnspielsponsor getdigital.de. Rechts-, Links-, Mittel- und Atemwege sind wie immer ausgeschlossen. Also los!



Verwirren ist menschlich

Warum benennt ihr in eurem Heft (und bis vor Kurzem auf der DVD-Pappe) die DVD-Seiten eigentlich immer mit Seite 1/2 und auf der DVD steht dann im Gegenzug nur Seite A. Ich bin jeden Monat aufs Neue für 10 Sekunden verwirrt. Das sind aufs Jahr hochgerechnet 2 Minuten.

SEBASTIAN HAGE

Falls wir dir jetzt erzählen, dass bei dieser Silberscheiben-Verschwörung nicht nur eine Seite A, sondern auch noch eine Seite B im Spiel ist, verwirrt dich das dann eher mehr oder weniger? Nicht, dass wir mit einer unbedachten Antwort in deinem Kopf noch mehr Verwirrung stiften, als da ohnehin schon vorhanden zu sein scheint.



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de
Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200

computec

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter Thorsten Küchler
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.)
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)
Redaktion Marc Brehme, Jürgen Krauß, Christoph Schuster, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge, Viktor Eippert, Uwe Hönig, Robert Horn, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Felix Schütz, Sebastian Stange
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Trainee Alexander Schulz, Sebastian Baier, Sven Lüdecke, Fabian Wiedel
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger, Marco Leibetseder
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcaction.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Falk Jeromin
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257, gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254, bernhard.nusser@computec.de
Anzeigenberatung Online: freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

Abonnement – http://abo.pcaction.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel. +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 63,00
Österreich: € 71,00
Schweiz und Rest der Welt: € 75,00

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.

DU WILLST ES DOCH AUCH!

Aktuelle Hammerspiele und coole Hardware für null Komma nix. Wer jetzt einen Leser für PC ACTION wirbt, kassiert eine tolle Prämie als kostenloses Dankeschön! Zugreifen!

IHRE VORTEILE:

- Fette Prämie
- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell
- Bei Bankeinzug zwei Ausgaben gratis!

JETZT LESER WERBEN & DICKE PRÄMIE KASSIEREN!

Battlefield 3 (PC) USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

Call of Duty: Modern Warfare 3 (PC) USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



HS1 Gaming Headset USB (Corsair)
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



LOGITECH G400 GAMING MAUS
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

Diablo III (PC)
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

The Elder Scrolls V: Skyrim (PC) USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Gutschein über 30 Euro von Amazon.de
Lieferbar, solange der Vorrat reicht!

Bequem und schnell online unter shop.pcaction.de abonnieren und eine Prämie aussuchen!

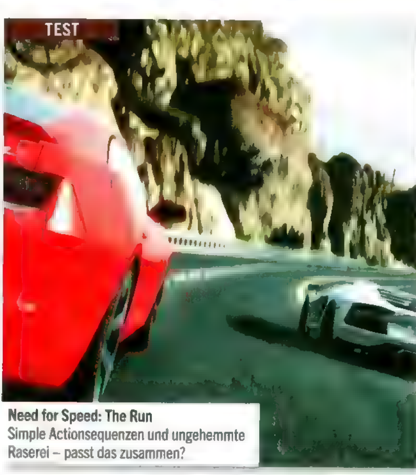
HEFTVORSCHAU

Darauf dürfen Sie sich in der nächsten Ausgabe der PC ACTION freuen.





Call of Duty: Modern Warfare 3 vs. Battlefield 3
Die beiden wichtigsten Ego-Shooter des Jahres im großen PC ACTION-Vergleichstest. Wer hat die Nase vorn?



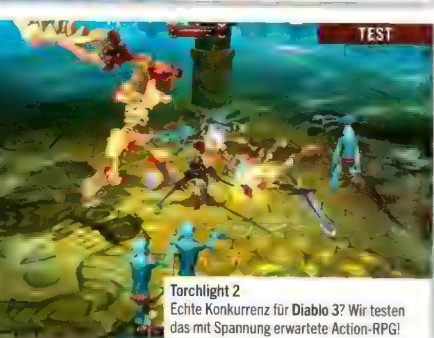
Need for Speed: The Run
Simple Actionsequenzen und ungehemmte Raserei – passt das zusammen?



Assassin's Creed: Revelations
Altair und Ezio kämpfen gemeinsam gegen die fiesen Templer – das letzte Spiel der Serie?

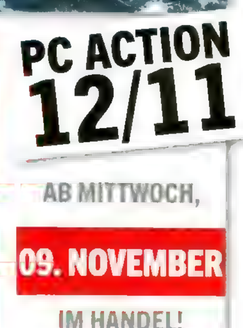


The Elder Scrolls 5: Skyrim
Riesige Spielwelt, Monster-Spieldauer, massig Möglichkeiten: Das beste Rollenspiel aller Zeiten?



Torchlight 2
Echte Konkurrenz für **Diablo 3**? Wir testen das mit Spannung erwartete Action-RPG!





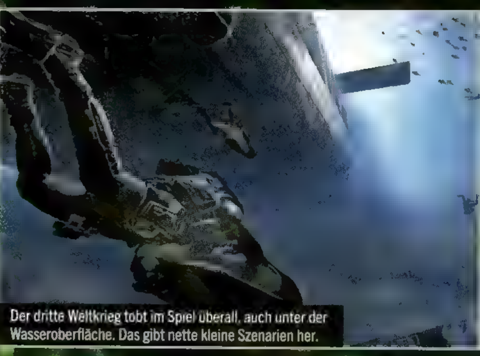

XBOX 360



Die Seeschlacht vor New York gehört zu den aberwitzigsten Szenen des Spiels. Krass, spektakulär und mitreißend!



Ob es auch echte Schleich-Missionen gibt? Die eine, die gezeigt wurde, wandelte sich bald zum üblichen Geballer.



Der dritte Weltkrieg tobt im Spiel überall, auch unter der Wasseroberfläche. Das gibt nette kleine Szenarien her.

Modern Warfare 3: Einzelspielerkampagne

Ein Feuerwerk für Singles

Fast hätten wir's vergessen: Das Spiel hat ja auch noch eine Solo-Kampagne!

Wir haben es bei unseren Eindrücken zum Mehrspielermodus bereits angedeutet: Traditionell ist **Call of Duty** im Solo-Modus eine kurze, spektakuläre Sache. Und das wird bei **Modern Warfare 3** nicht anders. Sie erwartet rasante Blockbuster-Action mit vielen Explosionen, eindrucksvollen Szenen und einer Story, die Sie zu Schlachtfeldern auf der ganzen Welt führt.

Der Krieg erfasst Europa!

Die Handlung versetzt Sie erneut in die Haut verschiedener Soldaten, die gemeinsam den Oberbösewicht Makarov zur Strecke bringen sollen, der in Teil 2 einen handfesten Krieg zwischen Russland und den USA anzettelt in dessen Verlauf sogar russische Truppen in die Vereinigten Staaten einmarschieren. Hier setzt **Modern Warfare 3** nahtlos an. Der dritte Weltkrieg ist vollends ausgebrochen, Russland greift nun nicht mehr nur die USA, sondern auch Großbritannien, Deutschland und Frankreich an. Jede Mission scheint hier die vorhergegangene in Sachen Dramatik überbieten zu wollen. Wir hoffen, dass im fertigen Spiel auch ruhige Momente warten, denn ein Dauerfeuer aus Spektakel würde bald ermüden.

Nonstop-Bombast

Spektakel gab es bei den uns gezeigten Solo-Missionen jede Menge. Da kämpfen Sie sich durch die verwüsteten Straßenschluchten New Yorks zur Wall Street vor oder Sie erleben im Londoner Untergrund eine wahnwitzige Verfolgungsjagd an Bord von U-Bahn-Waggons. Klingt albern, ist aber herrlich reißerisch inszeniert und macht trotzt anspruchslosem Gameplay Spaß. **Call of Duty** ist solo wie eine große Portion US-Fast-Food: Alles andere als subtil, ab und an richtig lecker, aber wenn man eine große Portion schnell herunterschlingt, fühlt man sich ganz schön daneben. Hoffen wir, dass das Entwicklerteam diesmal ein gutes Händchen beweist, wenn es um das Erzählen der Story geht und dass wir auch offene, nicht zu lineare Levels und Missionen spielen dürfen. Auch mehr Spielzeit wäre wünschenswert, war **Modern Warfare 2** doch bereits nach etwa fünf Stunden bewältigt. Das geht besser!



Zusammenfassungen Ihrer letzten Matches gehören zur kostenlosen Grundausstattung von Call of Duty Elite. Die Heat Map rechts zeigt beispielsweise an, wann Sie wo auf der Map einen Kill erzielten oder selbst erledigt wurden.

Call of Duty Elite

Hast du den Längsten?

Auf der COD XP 2011 wurden neue Features und das Preismodell genannt.

Der Webdienst Call of Duty Elite soll User leichter zusammenbringen und ihnen helfen, in den kommenden **Call of Duty**-Spielen besser zu werden. Während man für die Elite-Beta zu **Black Ops** noch auf den Browser angewiesen war, werden bei **Modern Warfare 3** erstmals alle Features direkt im Spiel abrufbar sein. Zudem kündigte Activision eine App für iPhone, iPad und Android-Geräte an, mit der sich viele Funktionen unterwegs nutzen lassen. Zu den kostenlosen Grundfunktionen von Elite zählen umfangreiche Statistiken, Ranglisten, Waffen- und Perk-Analysen, Uploads von 30-sekündigen Videos in HD, das Gründen und Verwalten von Clans, die automatische Aufzeichnung der letzten gespielten Matches (Heat-Maps) sowie das Tauschen von Screenshots. Obendrein wird es eine umfangreiche Facebook-Integration und die Möglichkeit geben, verschiedenen Gruppen (Sport, Musik etc.) beizutreten, um mit deren Mitgliedern zu spielen.

DLC quasi kostenlos

Das Premium-Abo von Call of Duty Elite wird im Jahr 49,95 US-Dollar kosten. Wichtigster Punkt: Premium-Abonnenten bekommen alle Download-Inhalte gratis und erhalten monatlich neue Content-Häppchen, während die großen DLC-Pakete nur vierteljährlich erscheinen. Geboten werden außerdem ein verbesserter Clan-Support mit Turnieren und Rängen, acht Mal mehr Speicherplatz für den Upload von Ingame-Videos, tägliche Wettbewerbe mit virtuellen und realen Preisen sowie Experten-Videos mit Tipps und Analysen zu Waffen, Maps, Perks etc. Außerdem sollen User per Video-Service täglich mit neuen Kurzfilmen versorgt werden. Der „Noobtube"-Kanal zeigt regelmäßig die besten Video-Uploads der Spieler, **Blade Runner**-Regisseur Ridley Scott präsentiert die Show „Friday Night Fights". In dieser Sendung treten rivalisierende Teams (z. B. Polizei vs. Feuerwehr) in **MW 3** gegeneinander an.

Unser Vorab-Fazit

Der Premium-Service scheint vor allem für **CoD**-Vielspieler eine lohnenswerte Sache zu werden. Schließlich sind alle DLCs bereits im Preis inbegriffen.


Wer Sachpreise von Caps und Trinkflaschen über Gürtelschnallen bis hin zu iPads und sogar Autos gewinnen will, braucht das Premium-Abo.



Premium-Mitglieder dürfen einminütige Clips hochladen und erhalten mehr Speicher-Slots als normale User.



In der Mitte sehen Sie das „Remote Turret" in Aktion. Rechts sitzt der Fernlenker.

Die Pointstreak-Belohnungen

Diese Extras können Sie durch gute Leistungen auf dem Schlachtfeld freischalten!

[illegible]

Punkte	Name	Beschreibung
3	UAV	Aufklärungsdrohne, zeigt Gegner als Punkte auf der Minimap
4	Care Package	Ein Paket mit zufälliger Belohnung
5	I.M.S.	„Intelligent Munitions System" – automatische Sprengfalle mit vier Ladungen und großem Wirkungskreis
5	Sentry-Gun	Ein frei platzierbares Automatik-Geschütz
5	Predator-Rakete	Sie lenken eine Rakete aus dem Himmel ins Ziel.
6	Präzisions-Luftschlag	Sie markieren ein Gebiet auf der Map für einen Luftschlag.
7	Angriffshubschrauber	Ein Hubschrauber kreist über der Map und feuert automatisch.
9	Little Bird Guard	Ein kleiner Heli folgt Ihrer Position und gibt mit MGs Deckung.
9	Reaper	Sie betrachten die Map in zwei Zoomstufen von einer Drohne aus und steuern Lenkraketen zu Boden.
9	Strafe Run	Fünf Angriffshubschrauber überfliegen zwei Mal in Formation die Map.
10	Assault Drone	Ferngesteuertes, fahrbares Robo-Geschütz
12	AC 130	Sie bemannen mehrere Geschütze an Bord eines Flugzeugs.
12	Pave Low	Ein schwerer Kampfhubschrauber greift automatisch an.
15	Juggernaut (Assault)	Eine extrem starke Kampfpanzerung plus leichtes MG
17	Osprey Gunner	Sie bemannen das Geschütz eines Osprey-Hubschraubers.

[illegible]

Kills	Name	Beschreibung
4	UAV	Aufklärungsdrohne
5	Konter-UAV	Stört gegnerisches Radar
5	Schutzwesten	Sie legen einen Stapel Schutzwesten auf den Boden. (Fünf Stück!)
5	Airdrop-Falle	Als Vorratskiste getarnte Sprengladung als Falle für die Gegenseite
8	SAM-Geschütz	Autom. Luftabwehr-Geschütz. Wirkungsvoller als in **Black Ops**!
10	Recon-Drohne	Ferngelenkte Flugdrohne, die Gegner auf Minimap markiert
12	Verbessertes UAV	Stealth-UAV, scannt Karte mit hoher Frequenz aus allen Richtungen. Gibt außerdem die Blickrichtung der Gegner preis.
12	Remote Turret	Ferngesteuertes Geschütz. Nach Platzierung jederzeit per Tastendruck einschaltbar. Kein Automatikbetrieb.
14	Stealthbomber	Verheerender Luftschlag, größerer Effekt als Präzisisions-Luftschlag
18	EMP	Elektromagnetischer Puls. Deaktiviert temporär Radar und Spezial-Equipment des Gegnerteams und stört gegnerische Sicht.
18	Juggernaut (Recon)	Starke Panzerung, Schutzschild und Pistole als Sekundärwaffe
18	Escort Airdrop	Ein Hubschrauber liefert Vorratskisten an und bleibt danach für kurze Zeit in der Luft stehen, um die Kisten zu verteidigen.

Sebastian meint

„Online könnte es der beste Teil der Serie werden!"

Sie mochten **Modern Warfare 2** oder **Black Ops**? Dann freuen Sie sich auf **Modern Warfare 3**! Es schlägt in dieselbe Kerbe, bietet neue Maps, viele Verbesserungen sowie den interessanten Elite-Dienst. Aber was, wenn Sie mit den letzten **Call of Duty**-Titeln vor allem Frust verbinden? Ich denke, dann kommt es darauf an, woher der kam! War Ihnen der Spielverlauf zu hektisch? Waren Ihnen die Maps zu eng und verwinkelt? Dann wird **Modern Warfare 3** Ihre Meinung kaum ändern. Wenn Sie allerdings vor allem durch Nonstop-Luftschläge, unfaire Gegner-Strategien und unglückliches Waffen-Balancing gefrustet wurden, könnte Sie dieses Spiel wieder versöhnen. Das Potenzial, diese Probleme auf eine faire Weise zu beheben, hat der Titel nämlich. Ob das auch klappt, wird sich jedoch erst nach Release endgültig klären lassen.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Liebling war aber „Dome", eine kompakte Karte mit einem Betongebäude, einem Bunker, ein paar rostigen Fahrzeugwracks sowie einer Abhörkuppel – verbunden durch kurze Laufwege. Diese Map ist klein, recht simpel aufgebaut und erlaubt dennoch viele Taktiken. Spitze!

Spielmodi im Eigenbau

Nach einigen Matches erklären uns die Entwickler eine weitere grundlegende Neuerung: Private Matches werden nun um enorm viele Optionen erweitert. Konkret gibt man Ihnen Werkzeuge in die Hand, um eigene Spielmodi zu erstellen und dann bis ins kleinste Detail zu modifizieren. Welche Waffen sind erlaubt? Wie funktioniert das Spawn-System? Und dürfen Perks oder Killstreaks genutzt werden? Das alles liegt in Ihrem Ermessen! Als Beispiel starten wir einen Modus, der ähnlich wie Team-Deathmatch funktioniert, sich aber „Kill Confirmed" nennt und eine witzige Mechanik mitbringt: Erledigte Gegner hinterlassen auffällige, gelbe Hundemarken-Symbole, die wir oder ein Teamkamerad aufsammeln müssen, damit der Abschuss auch als Punkt für unser Team gezählt wird. Hundemarken, die von Teamkameraden fallen gelassen werden, sind knallrot. Sammeln wir eine solche rote Marke ein, können wir dem Gegnerteam einen potenziellen Punkt zunichtemachen. Diese witzige Modifikation zwingt uns immer wieder dazu, unsere Deckung zu verlassen und in offene Map-Bereiche zu treten, um die Symbole aufzusammeln. Das verändert das Spielgefühl enorm. Außerdem fördert dieser Modus Teamwork, indem etwa ein Spieler die Gegner erledigt, während ein anderer die Marken sammelt! Spannend ist übrigens die Tatsache, dass die Community nach dem Erscheinen von **Modern Warfare 3** im Elite-Dienst darüber abstimmen wird, welcher selbst erstellte Privatmatch-Modus auch in die öffentliche Playlist aufgenommen wird.

Das könnte was werden!

Was wir bislang vom neuen Mehrspielermodus sehen und spielen konnten, wirkte durchweg solide und sehr durchdacht. Die Mängel von **Black Ops** – eine schlecht ausbalancierte Waffenauswahl, suboptimales Spawn-System und fehlende dedizierte Server für PC – schienen behoben zu sein. **Modern Warfare 3** geht keine großen Risiken ein, sondern erweitert die bekannte Formel um sinnvolle Optionen und organisiert einige Strukturen neu, um den Spielern mehr Möglichkeiten zur Feinabstimmung ihrer Ausrüstung und Spielweise zu geben. Um es mal in eine Metapher zu packen: Mutti hat ihren Sonntagsbraten diesmal nach einem anderen Rezept zubereitet, er schmeckt aber nach wie vor klasse! Und vielleicht überrascht uns Mutti ja mit dem Dessert? Und damit meinen wir die vielen offenen Fragen, die noch bleiben. Welche Maps und Spielmodi warten noch auf uns? Was schalten wir frei, wenn wir einen Prestige-Modus anwählen und somit alle Erfolge aufgeben und wieder auf Level 1 starten? Und wird das Spiel wirklich fair ausbalanciert sein? Wir sind gespannt, was Mutti diesmal für uns zaubert!



Die kleine Box links unten wehrt automatisch bis zu zwei Granaten oder Raketen ab.



Die I.M.S.-Sprengfalle rechts im Bild könnte den heranstürmenden Juggernaut stoppen.

Punkt) werden Pointstreaks. Nun treiben auch zerstörtes Gegner-Equipment oder eroberte Flaggen Ihre Punkteserie nach oben. Wie gewohnt legen Sie für Ihren Charakter bis zu drei Belohnungen fest, die drei bis 18 Punkte kosten. Neu ist allerdings, dass Sie Belohnungen jetzt aus einer von drei Gruppen auswählen, den sogenannten Strike Packages. Das Assault Strike Package steht für das aus **Modern Warfare 2** bekannte System: Die Serie gilt ein Bildschirmleben lang. Erleiden Sie einen Pixeltod, beginnt sie von vorn. Dafür zählen aber auch Treffer zur laufenden Serie hinzu, die Sie mit Ihren verdienten Belohnungen erzielen. Sie können etwa mit einer Predator-Rakete und etwas Glück gleich zwei Gegner ausschalten und sofort den Angriffshubschrauber freischalten, der wiederum selbstständig für weitere Kills sorgt. Diese Mechanik hat das Potenzial, wie auch beim Vorgänger zum Spielspaß-Killer zu werden, wenn dadurch nonstop Luftangriffe auf die Map niederregnen – zumal die Belohnungen des Assault-Pakets allesamt recht offensiv sind.

Einzelgänger oder Teamplayer

Zwei weitere Strike Packages sollen das ausgleichen. Das Support Strike Package wendet sich besonders an Anfänger und Teamspieler. Damit läuft die Punkteserie auch nach dem Bildschirmtod weiter und die Belohnungen bieten meist dem gesamten Team einen Vorteil. Sie haben dadurch stets die Chance, einige der High-End-Belohnungen freizuschalten, und helfen Ihrem Team mit Aufklärungsdrohnen oder Vorratskisten. Alternativ können Sie auf handfeste Boni verzichten und das Specialist Strike Package wählen. Damit erhalten Sie für zwei, vier und sechs Punkte jeweils eine zusätzliche Fähigkeit (Perk) für Ihre Spielfigur. Nach acht Punkten werden gar alle 15 im Spiel verfügbaren Perks aktiviert und Sie sind allen anderen Spielern bis zu Ihrem nächsten Ableben haushoch überlegen. Eine spannende Neuerung!

Nix Neues fürs Auge

In Sachen Optik ähnelt **Modern Warfare 3** seinem Vorgänger fast wie ein Ei dem anderen. Zwar wurden Maps, Waffen und Spielfiguren neu modelliert, doch man sieht der Engine an, dass sie bereits einige Jahre auf dem Buckel hat. Für den Konsolen-Mehrspielermodus kennen die Entwickler nur ein Mantra: 60 Bilder pro Sekunde. Und das führt zu einer recht groben Grafik. Spielerisch hat **Modern Warfare 3** jedoch viel Potenzial! Die fünf spielbaren Maps wirken zwar allesamt recht statisch, dafür spielten sie sich sehr abwechslungsreich. Da gab es mit „Village" eine sehr weitläufige, offene Map, auf der Sie nur wenig Deckung vor Luftunterstützung haben und besser eine Knarre mit hoher Reichweite einpacken. Oder da wäre „Paris", eine recht große Map, auf der wir aber aufgrund der massiven Häuserblocks nur selten wirklich viel von der Schlacht sahen. Dazu kam die herrlich verwinkelte Map „Plaza2", die in einem zerstörten Shoppingcenter spielt. Recht abgefahren ist „Underground", ein zerbombter Londoner U-Bahnhof, wo Sie entweder das Gebäude umrunden, sich durch die Wartehalle ballern oder an den Gleisen Stellung beziehen. Unser



Diese Karte bietet Dunkelheit und mieses Wetter. Wird das unsere neue Hass-Map?



Sehen Sie den Juggernaut rechts? Gegen den haben Sie auch zu dritt keine Chance!

in Bewegung und für Abschussserien werden wir mit Extras wie Aufklärungsdrohnen oder Luftangriffen belohnt. **Modern Warfare 3** ist sehr schnell; es kommt mehr auf unsere Reflexe, unsere Intuition und unsere Kenntnis der Maps als auf Strategie oder Taktik an. Schusswechsel dauern meist nur Sekunden und unsere Fähigkeiten, Waffen sowie Ausrüstung müssen exakt zu unserer Spielweise passen, damit wir Erfolg haben. Das ist ein starker Kontrast zu Shootern wie **Bad Company 2**, bei denen es eine klar definierte Kampfzone und Zeit für Rückzug und Neugruppierung gibt. In **Modern Warfare 3** sind wir nirgends wirklich sicher, die Gegner-Spawnpunkte wechseln oft und wir müssen stets aktiv an der Action teilnehmen. Das spielt sich trotz Militär-Anstrich im Grunde wie ein Oldschool-Shooter, wird aber um ein komplexes Fähigkeiten- und Bonus-System erweitert. Sprich: Kein Soldat auf dem Schlachtfeld gleicht dem anderen und wir müssen stets mit Spezialangriffen rechnen, die sich die Gegenseite erspielt hat. Dadurch ist das Spielgefühl regelrecht stressig, sorgt für Adrenalinschübe und kann furchtbar frustrieren. Aber es kann genauso sehr Spaß machen!

Ihre AK ist besser geworden!

Trotz bewährter Spielmechaniken fallen uns im Detail viele Neuerungen auf. Die Bildschirmanzeigen wurden etwa um eine Trefferserien-Info erweitert. Die zeigt, wie viele erledigte Gegner noch bis zur nächsten Belohnung fehlen. Außerdem wird der Rangaufstieg nun weniger störend dargestellt. Allerdings werden Sie den Gitarrenriff, mit dem ein „Level Up!" begleitet wird, nun noch öfter hören. Denn Sie leveln nicht nur Ihren Charakter, sondern auch Ihre Waffen auf. Damit schalten Sie Aufsätze wie Granatwerfer, diverse Zielfernrohre, Schalldämpfer oder Magazinerweiterungen frei. Zusätzlich ermöglicht ein hoher Waffenlevel den Zugang zu den neuen Waffen-Fertigkeiten. Damit können Sie den Waffenschaden maximieren oder die Feuerrate erhöhen. Dieses System ermöglicht es besser als je zuvor, die Ausrüstung an die eigene Spielweise anzupassen.

Die Qual der Belohnungswahl

Das Killstreak-Feature wurde ebenfalls überholt: Aus den sogenannten Killstreaks (pro erledigtem Gegner gibt es einen

Das Perk-System

Die Wahl Ihrer Spielerfähigkeiten (Perks) entscheidet über Ihren Erfolg. Wir erklären die neuen Perks!

Für jede Klasse wählen Sie drei Fähigkeiten – jeweils eine aus drei Listen. Diese sogenannten Perks bringen spürbare Vorteile, sofern man sie clever mit passender Ausrüstung kombiniert. Bei längerer Benutzung wird eine Pro-Version freigeschaltet.

RECON
Zeigt Gegner, bei denen Sie Explosivschaden verursachen, auf Minimap
Pro: Auch für Kugelschaden aktiv

SLEIGHT OF HAND
Schnelleres Nachladen
Pro: Schnellerer Waffenwechsel

BLIND EYE
Unsichtbar für Helikopter/Geschütze
Pro: Werfer-Lock-on schneller, mehr Kugelschaden an Gegner-Equipment

EXTREME CONDITIONING
Längerer Sprint
Pro: Hindernisse flink überklettern

SCAVENGER
Munition an toten Gegnern auffüllen

QUICK DRAW
Schnelleres Anlegen der Waffe
Pro: Nach Granaten- und Equipment-Einsatz schneller wieder schussbereit

BLAST SHIELD
Weniger Explosivschaden
Pro: Schutz vor Blend-/Handgranaten

HARDLINE
Belohnungen kosten 1 Punkt weniger
Pro: Zwei Assists zählen als ein Kill. Todesserien brauchen einen Tod weniger.

ASSASSIN
Unsichtbar für UAVs, portablen Radar, Herzschlagsensor und Thermalsicht
Pro: Immun gegen Konter-UAV und EMP. Im Gegnervisier wird kein rotes Fadenkreuz oder Name angezeigt.

OVERKILL
Zweite Primär- anstatt Sekundärwaffe

[illegible]

STALKER
[illegible]

SITREP
[illegible]

STEADY AIM
[illegible]

DEAD SILENCE
[illegible]



Screen-Info

Diese Entwickler-Shots haben eine unrealistisch hohe Auflösung, wurden also stark hochskaliert.

Die Bilder auf diesen Seiten stammen vom Entwickler und wirken recht inszeniert. So nah kommen Sie an Ihre Gegner nicht unbeschadet heran!

Modern Warfare 3: Mehrspielermodus

Ins Netz gegangen

Im Fokus des Mehrspielermodus stehen dieses Jahr Fairness und Balance!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Infinity Ward/Sledgehammer Games | Hersteller: Activison | Termin: 8. November 2011

Text: Sebastian Stange

Der Solo-Modus eines **Call of Duty** ist traditionell eine spektakuläre, lineare und recht kurze Angelegenheit. Dass dennoch Millionen Zocker Wochen und Monate damit verbringen, ist dem Mehrspielermodus der Shooter-Reihe zu verdanken. Er bietet stets großen Umfang, unzählige Modi und eine extrem aktive Community. Online wird **Call of Duty** zum Dauerbrenner. Als uns Activision Anfang September zum Mehrspieler-Zock von **Modern Warfare 3** nach Santa Monica einlud, fackelten wir nicht lange und machten uns auf die Reise. Auf dem Programm standen lange 12-Mann-Gefechte gegen Journalisten aus aller Welt. Gezeigt wurde der Shooter als Vorabversion für Xbox 360 – der Lead-Plattform für den Titel. Am Ende unseres Hands-on-Termins stand eines fest: Für Konsolen-Verhältnisse ist der Mehrspielermodus von **Modern Warfare 3** eine Wucht! Und es pfeift auf viele Features, die zuletzt in **Black Ops** etabliert wurden. Stattdessen erwartet Sie eine Weiterentwicklung von **Modern Warfare 2**!

Gewohnt hektisches Geballer

Bei unserem Besuch werden zunächst die beiden klassischen Modi Team Deathmatch und Herrschaft gezockt. Bei Letzterem gibt es drei Flaggenpunkte, von denen wir möglichst viele gleichzeitig einnehmen und halten müssen. Der Spielverlauf ist so rasant, wie wir es noch von **Modern Warfare 2** kennen. Die Waffen teilen hohen Schaden aus, als Spieler sind wir ständig

Das ist neu

- 80 Spieler-Ränge
- Neue Waffen, Perks und Modi
- Keine Ingame-Währung, alles wird via Rang freigeschaltet
- Brandneu: Waffen-Levels und spezielle Waffen-Fertigkeiten
- Überholtes Killstreak-System
- Selbst erstellbare Spielmodi
- Der Spec-Ops-Modus ist zurück, erweitert um die Survival-Spielart.
- Der Elite-Statistikdienst ist fest ins Spiel integriert
- Dedizierte Server via Elite


Die Folk-Rocker Dropkick Murphys brachten die Meute in Wallung.


Die PC ACTION-Redakteure Sebastian und Toni nach dem Paintball-Match auf dem „Scrapyard".

im Wert von insgesamt einer Million Dollar. 32 Vier-Mann-Teams traten hier vor den Augen des Publikums gegeneinander an. Im Finale, das auf der Hauptbühne gespielt und auf der gigantischen LED-Leinwand gezeigt wurde, setzte sich schließlich das US-Team OpTic Gaming gegen die Briten von Infinity durch und nahm 400.000 Dollar Siegprämie mit nach Hause.

Jede Menge Action

Zu den weiteren Indoor-Highlights zählten ein großer Merchandise-Stand mit speziellen COD-XP-Memorabilien, die „Armory"-Ausstellung mit Hunderten von Waffenrepliken aus sämtlichen **CoD**-Spielen, witzige und zugleich informative Diskussionsrunden mit den Machern von **Call of Duty: Black Ops** und die beiden Live-Konzerte. Am Freitag stürmten die Irish-Folk-Rocker Dropkick Murphys die Bühne, am Samstag heizte Rapper Kanye West dem Publikum ordentlich ein. Im Außenbereich sorgten mehrere spektakuläre Attraktionen für Action und Adrenalin (siehe Kasten rechts). Coole Idee: Nach jeder Aktivität, egal ob in- oder outdoor, erhielten Teilnehmer aufwendig gestaltete Aufnäher, die Sammler dazu animierten, wirklich alles zu sehen und überall mitzumachen (was leider oft mit längeren Wartezeiten verbunden war). Last, but not least gab's natürlich auch typisch amerikanische Kost, also Burger und Fritten. Verkauft wurden diese stilecht in einer Rekonstruktion des „Burger Town"-Diners aus **Modern Warfare 2**.

Die Attraktionen der COD XP 2011

Activision bot den Besuchern der COD XP 2011 ein actiongeladenes Rahmenprogramm und verwandelte das 4.000 Quadratmeter große Event-Gelände in einen Militär-Vergnügungspark für Erwachsene.



SCRAPYARD: Hierbei handelte es sich um einen zwar nicht hundertprozentig authentischen, aber als solchen klar zu erkennenden Nachbau der gleichnamigen Map aus **Modern Warfare 2**. Mit Paintball-Markierern bewaffnet, konnten hier immer zwei Teams à 12 Mann im Spielmodus „Domination" um die Kontrolle von drei Flaggenpunkten kämpfen. Jedes Match dauerte sieben Minuten, wobei getroffene Spieler während der ersten fünf Minuten in der eigenen Base wieder respawnen konnten, um nicht zu früh aus dem Gefecht auszuscheiden.



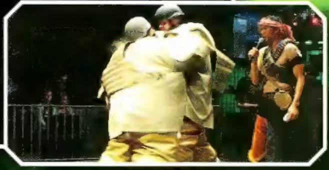
THE PIT: Eine Rekonstruktion des Tutorial-Abschnitts aus **Modern Warfare 2**. Mit einem Paintball-Sturmgewehr im Anschlag hechtete man durch einen festen Parcours und schoss auf stationäre sowie hochklappende Zielscheiben. Wie im Spiel zählten hier sowohl Geschwindigkeit als auch Treffsicherheit.

ZIPLINE: Eine „Seilrutsche", bei der man aus ca. 15 Metern Höhe einmal quer über das Außengelände an einem Drahtseil hinunterrauschte.



JEEP OPS: Eigentlich eine Werbeaktion von Autohersteller Jeep. Bis zu sechs Leute wurden mit Stahlhelm, Schutzweste und Ohrenstöpseln ausgestattet und dann auf zwei Jeep-Geländewagen verteilt. Am Steuer saßen Stuntmen in Armeekluft, welche die Passagiere mit Vollgas und spektakulären Manövern durch ein simuliertes Kriegsgebiet kutschierten. Am Ende der wilden Fahrt wurde man Zeuge einer inszenierten Gebäudestürmung, bei der man US-Soldaten (ebenfalls Schauspieler) unter ohrenbetäubendem Platzpatronenfeuer hinterhereilte. Das ganze Spektakel dauerte etwa eine Viertelstunde.





JUGGERNAUT SUMO: Bei dieser Attraktion wurden immer zwei Besucher in schwere, aufblasbare Kostüme gesteckt. In einer authentischen Sumo-Arena galt es dann, den Gegner möglichst schnell aus dem Ring zu schubsen.


An den **MW3**-Spielstationen bildeten sich im Lauf des Tages lange Warteschlangen.



Bei „Burger Town" gab es ... nun ja ... Burger.



Design-Director David Vonderhaar von Treyarch (l.) alberte bei der Diskussionsrunde über die Entstehung des **Black Ops**-Multiplayers munter herum.


Überall auf dem Gelände sah man Schauspieler, die als **CoD**-Charaktere verkleidet waren.

Call of Duty XP 2011

Total einen an der Waffe!

Genre: Event | Ort: Los Angeles | Veranstalter: Activision | Termin: 2./3. September 2011

Text: Toni Opl

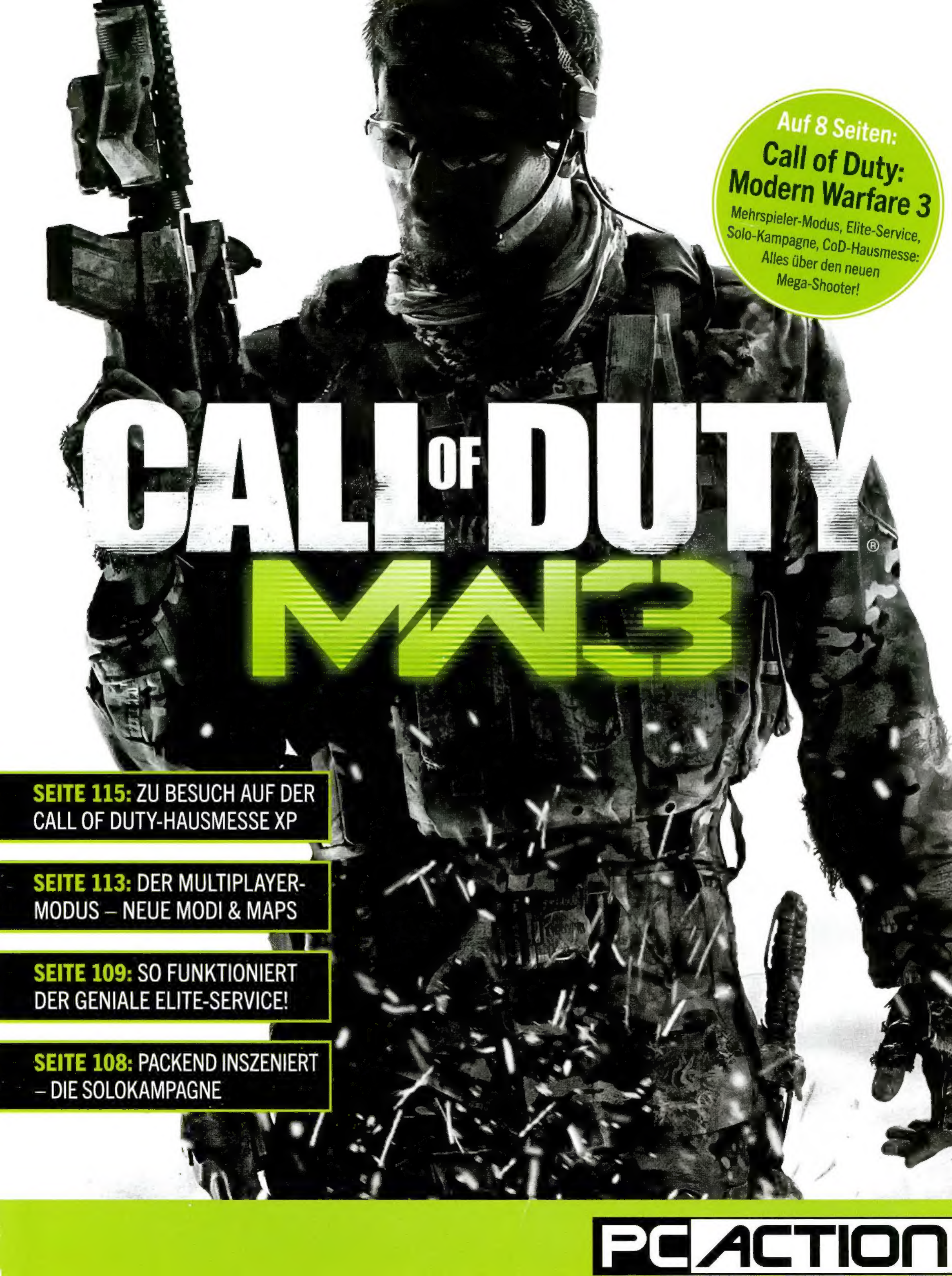
Activision lud groß ein, die Multiplayer-Premiere von **Modern Warfare 3** zu feiern.

Am 2. und 3. September 2011 fand in Los Angeles, Kalifornien, die erste Call of Duty XP statt. „XP" steht hierbei für „Experience", zu Deutsch „Erfahrung" oder „Erlebnis", was das Event wesentlich besser umschreibt als der trockene Begriff „Hausmesse". Denn Activision bot den teils sogar aus Europa angereisten Shooter-Fans ein in dieser Form noch nie da gewesenes Entertainment-Programm.

Stolze 150 US-Dollar kosteten die begehrten Tickets, die laut Activision auf 6.000 Stück limitiert waren. Im Preis enthalten war nicht nur der Zutritt zu allen Bereichen und Attraktionen, sondern auch ein Gutschein für die Hardened Edition von **Modern Warfare 3** sowie ein Goodie-Bag. Lobend zu erwähnen ist außerdem, dass Activision sämtliche Einnahmen aus den Ticket-Verkäufen an die Call of Duty Endowment spendet. Diese karitative Einrichtung hilft Soldaten, nach ihrem Ausscheiden aus dem Militärdienst wieder im zivilen Leben Fuß zu fassen.

Hands-on für alle

Im Mittelpunkt des Events stand natürlich **Modern Warfare 3**, das von den Besuchern erstmals angespielt werden konnte. Hierfür stellte Hauptsponsor Microsoft Hunderte von Xbox-360-Spielstationen zur Verfügung, auf denen sowohl der neue Spec-Ops-Modus „Survival" als auch der kompetitive Mehrspielermodus liefen. Darüber hinaus durften die Fans auch an Mini-Turnieren in **Modern Warfare 2** und **Black Ops** teilnehmen und auf der neuesten Zombie-Karte „Moon" Jagd auf Untote machen. Hauptattraktion des Innenareals war allerdings das große **MW 3**-Turnier mit Geld- und Sachpreisen


Auf 8 Seiten:
Call of Duty: Modern Warfare 3
Mehrspieler-Modus, Elite-Service, Solo-Kampagne, CoD-Hausmesse: Alles über den neuen Mega-Shooter!
CALL OF DUTY®
MW3
SEITE 115: ZU BESUCH AUF DER CALL OF DUTY-HAUSMESSE XP
SEITE 113: DER MULTIPLAYER-MODUS – NEUE MODI & MAPS
SEITE 109: SO FUNKTIONIERT DER GENIALE ELITE-SERVICE!
SEITE 108: PACKEND INSZENIERT – DIE SOLOKAMPAGNE
PC ACTION